

8

Primeros pasos con Dreamweaver

Marcas comerciales

1 Step RoboPDF, ActiveEdit, ActiveTest, Authorware, Blue Sky Software, Blue Sky, Breeze, Breezo, Captivate, Central, ColdFusion, Contribute, Database Explorer, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, FlashCast, FlashHelp, Flash Lite, FlashPaper, Flex, Flex Builder, Fontographer, FreeHand, Generator, HomeSite, JRun, MacRecorder, Macromedia, MXML, RoboEngine, RoboHelp, RoboInfo, RoboPDF, Roundtrip, Roundtrip HTML, Shockwave, SoundEdit, Studio MX, UltraDev y WebHelp son marcas registradas o marcas comerciales de Macromedia, Inc. y pueden estar registradas en los Estados Unidos o en otras jurisdicciones internacionales. Otros nombres de productos, logotipos, diseños, títulos, palabras o frases mencionados en esta publicación pueden ser marcas comerciales, marcas de servicio o nombres comerciales de Macromedia, Inc. u otras entidades y pueden estar registrados en determinadas jurisdicciones.

Información de otros proveedores

Este manual contiene vínculos con sitios Web de terceros que no están bajo el control de Macromedia, por lo que Macromedia no es responsable del contenido de ninguno de los sitios vinculados. Si obtiene acceso a un sitio Web de terceros mencionado en este manual, lo hará por su cuenta y riesgo. Macromedia proporciona estos vínculos exclusivamente para su comodidad, por lo que la inclusión del vínculo no implica la aceptación de responsabilidad alguna por parte de Macromedia por el contenido de dichos sitios de terceros.

Agradecimientos

Administración: Charles Nadeau

Redacción: Jon Michael Varese

Edición: Rosana Francescato, Lisa Stanziano, Evelyn Eldridge, Mark Nigara

Administración de la producción y la edición: Patrice O'Neill y Rosana Francescato

Producción y diseño multimedia: Adam Barnett, Aaron Begley, Paul Benkman, John Francis, Geeta Karmarkar, Paul Rangel, Arena Reed, Mario Reynoso

Administración de la localización: Melissa Baerwald

Garantía de calidad de la localización: Sandra Kane

Agradecimientos especiales a Sheila McGinn, Jennifer Rowe, Jay Armstrong, Sally Sadosky, Jennifer Taylor, Paul Gubbay,Melissa Baerwald, Masayo Noda, Kristin Conradi, Yuko Yagi, Sami Kaied, Jung Choi y a los equipos de ingeniería y control de calidad de Dreamweaver.

Primera edición: septiembre de 2005

Macromedia, Inc.
601 Townsend St.
San Francisco, CA 94103

Contenido

PARTE 1

Introducción a Dreamweaver

1

La Parte Uno de este libro ofrece una introducción a Macromedia Dreamweaver 8 e incluye información de instalación y una breve descripción del espacio de trabajo. En ella también se ofrece una lista de recursos disponibles para aprender a utilizar Dreamweaver.

Esta parte contiene las siguientes secciones:

Introducción

Macromedia Dreamweaver 8 es un editor HTML profesional para diseñar, codificar y desarrollar sitios, páginas y aplicaciones Web. Tanto si desea controlar manualmente el código HTML como si prefiere trabajar en un entorno de edición visual, Dreamweaver le proporciona útiles herramientas que mejorarán su experiencia de creación Web.

Esta guía es una introducción para utilizar Macromedia Dreamweaver 8 dirigida a los usuarios que no están familiarizados con algún aspecto fundamental de esta aplicación. Los tutoriales de que consta le guían a través del proceso de creación de un sitio Web sencillo pero funcional.

Este capítulo trata los siguientes temas:

Lo que puede hacer con Dreamweaver 8

Las funciones de edición visual de Dreamweaver permiten crear páginas Web de forma rápida, sin escribir una sola línea de código. Puede ver todos los elementos o activos del sitio y arrastrarlos desde un panel fácil de usar directamente hasta un documento. Puede agilizar el flujo de trabajo de desarrollo mediante la creación y edición de imágenes en Macromedia Fireworks o en otra aplicación de gráficos y su posterior importación directa a Dreamweaver. Dreamweaver también contiene herramientas que facilitan la adición de activos de Flash a las páginas web.

Además de las funciones de arrastrar y soltar que le ayudan a crear páginas web, Dreamweaver le ofrece un entorno de codificación con todas las funciones, que incluye herramientas para la edición de código (tales como coloreado de código, terminación automática de etiquetas, barra de herramientas para codificación y contracción de código) y material de referencia para lenguajes sobre hojas de estilos en cascada (CSS), JavaScript y ColdFusion Markup Language (CFML) entre otros. La tecnología Roundtrip HTML de Macromedia importa los documentos con código manual HTML sin modificar el formato del código. Posteriormente, si lo desea, puede formatear el código con el estilo que prefiera.

Además, Dreamweaver le permite crear aplicaciones Web dinámicas basadas en bases de datos empleando tecnologías de servidor como CFML, ASP.NET, ASP, JSP y PHP. Si prefiere trabajar con datos en XML, Dreamweaver incorpora herramientas que le permiten crear fácilmente páginas XSLT, adjuntar archivos XML y mostrar datos XML en sus páginas.

Dreamweaver se puede personalizar totalmente. Puede crear sus propios objetos y comandos, modificar métodos abreviados de teclado e incluso escribir código JavaScript para ampliar las posibilidades que ofrece Dreamweaver con nuevos comportamientos, inspectores de propiedades e informes de sitios.

Para más información sobre los recursos disponibles para el aprendizaje de Dreamweaver, consulte Capítulo 1, "Conocer Dreamweaver", en la página 15.

Novedades en Dreamweaver 8

Dreamweaver 8 incorpora muchas funciones nuevas que le ayudarán a diseñar páginas Web y aplicaciones con un mínimo de tiempo y esfuerzo. Dreamweaver simplifica las tecnologías más complejas y las hace accesibles, ayudándole a conseguir más en menos tiempo.

Éstas son algunas de las nuevas funciones de Dreamweaver 8:

- Herramienta Zoom y guías
- Vinculación de datos visual de XML
- Nuevo panel de estilos CSS
- Visualización de diseño CSS

- Contracción de código
- Barra de herramientas de codificación
- Transferencia de archivos en segundo plano
- Inserción de comando de Flash Video

Para una lista completa y una descripción de las nuevas funciones de Dreamweaver 8, consulte “Novedades de Dreamweaver 8” en *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda> Utilización de Dreamweaver).

Instalación de Dreamweaver 8

En esta sección se explica cómo instalar Dreamweaver.

Asegúrese de que ha leído las notas de la versión en el sitio web de Macromedia en www.macromedia.com/go/dw_documentation_es, donde encontrará la información o instrucciones más recientes.

Para instalar Dreamweaver:

1. Introduzca el CD de Dreamweaver en la unidad de CD-ROM de su sistema.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - En Windows, se iniciará automáticamente el programa de instalación de Dreamweaver.
   - En Macintosh, haga doble clic en el icono del instalador de Dreamweaver que aparece en el escritorio.
3. Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

   El programa de instalación le indicará que introduzca la información necesaria.
4. Si el sistema lo solicita, reinicie el sistema.

Registro de Dreamweaver 8

Para obtener soporte adicional de Macromedia, es conveniente que registre su copia de Macromedia Dreamweaver 8 electrónicamente o por correo.

Al registrarse, podrá suscribirse para recibir información de última hora sobre actualizaciones y nuevos productos de Macromedia. También puede suscribirse a los boletines de correo electrónico regulares sobre actualizaciones de productos y nuevos contenidos publicados en los sitios Web www.macromedia.com y www-euro.macromedia.com.

Para registrar Macromedia Dreamweaver 8, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Ayuda > Registro en línea y complete el formulario electrónico.
- Seleccione Ayuda > Imprimir registro, imprima el formulario y envíelo por correo a la dirección que figura en el formulario.

Convenciones tipográficas

En esta guía se utilizan las convenciones tipográficas siguientes:

- Los elementos de los menús se muestran en este formato: nombre del menú > nombre del elemento del menú. Los elementos de los submenús se muestran en este formato: nombre del menú nombre del submenú > nombre del elemento del menú.
- La `fuente de código` indica nombres de etiquetas y atributos HTML, así como el texto literal empleado en los ejemplos.
- La *`fuente de código en cursiva`* indica elementos reemplazables (también denominados *metasímbolos*) en el código.
- El **texto Roman en negrita** permite distinguir el texto que debe introducirse literalmente.

CAPÍTULO 1

Conocer Dreamweaver

1

Macromedia Dreamweaver 8 incluye diversos recursos para ayudarle a aprender rápidamente el funcionamiento del programa y a dominar la creación de sus propias páginas Web. Toda la documentación de Dreamweaver está disponible en formatos de ayuda electrónica y PDF.

Este capítulo contiene los siguientes temas:

Dónde comenzar

La documentación de Dreamweaver contiene información para usuarios de distintos niveles. Esta sección le ayudará a aprender a utilizar la documentación, dependiendo de sus conocimientos anteriores y de lo que quiera conseguir con Dreamweaver.

Esta sección trata sobre los siguientes temas:

- "Principiantes en el diseño Web" en la página 15
- "Diseñadores de sitios Web con experiencia" en la página 17
- "Usuarios con experiencia en codificación manual" en la página 18
- "Diseñadores de aplicaciones Web" en la página 19

Principiantes en el diseño Web

Si usted es un principiante en el diseño Web, esta sección le informará de las secciones de la documentación de Dreamweaver más adecuadas para su nivel.

Para principiantes en el diseño Web:

1. Para empezar, consulte Capítulo 2, “Aspectos básicos de Dreamweaver”, en la página 29. Después continúe con los tutoriales de este libro. Los tutoriales se dividen en dos secciones. Los primeros cinco tutoriales son para principiantes, y le guiarán a lo largo del proceso de desarrollo de un sitio Web pequeño pero funcional de principio a fin. La segunda sección de los tutoriales se abordan conceptos más avanzados. Es aconsejable que no trate de abordar los tutoriales más avanzados hasta que se haya familiarizado con la creación de páginas Web.
2. En *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver), encontrará una idea más completa de lo aprendido en esta guía de *Primeros pasos con Dreamweaver* consultando Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo” Capítulo 2, “Configuración de un sitio de Dreamweaver” Capítulo 4, “Administración de archivos” y Capítulo 3, “Cómo crear y abrir documentos”.
3. Para aprender sobre el diseño de las páginas, consulte Capítulo 7, “Diseño de páginas con CSS” y Capítulo 8, “Presentación de contenido en tablas” en *Utilización de Dreamweaver*.
4. Para obtener información sobre la aplicación de formato al texto y la inserción de imágenes en las páginas, consulte Capítulo 13, “Inserción y formato de texto” y Capítulo 14, “Inserción de imágenes” en *Utilización de Dreamweaver.*
5. Eso es todo lo que necesita para comenzar a crear sitios Web de gran calidad. Cuando esté preparado para aprender a utilizar herramientas más avanzadas, podrá continuar con el resto de los capítulos sobre páginas estáticas en el apartado *Utilización de Dreamweaver*. Es aconsejable que lea los capítulos de páginas dinámicas sólo cuando se haya familiarizado con la creación de páginas Web.

Diseñadores de sitios Web con experiencia

Si usted es un diseñador de sitios Web con experiencia, esta sección le informará de las secciones de la documentación de Dreamweaver más adecuadas para su nivel. Existen dos métodos distintos: uno para diseñadores sin experiencia en Dreamweaver y otro para diseñadores que están familiarizados con Dreamweaver pero que desean obtener más información sobre la creación de páginas dinámicas.

Para diseñadores de sitios Web con experiencia que empiezan a usar Dreamweaver:

1. Comience leyendo los tutoriales de esta guía de *Primeros pasos con Dreamweaver*.
2. En el apartado *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda> Utilización de Dreamweaver), consulte Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo” para más información sobre la interfaz de usuario de Dreamweaver.
3. Aunque probablemente ya conoce una buena parte del material del Capítulo 2, “Configuración de un sitio de Dreamweaver” y el Capítulo 4, “Administración de archivos”, puede hojear estos capítulos para ver cómo se aplican en Dreamweaver estos conceptos. Preste especial atención a las secciones que tratan sobre la configuración de un sitio de Dreamweaver.
4. Para información útil y detallada sobre el uso de Dreamweaver para crear páginas HTML básicas, consulte Capítulo 13, “Inserción y formato de texto” y Capítulo 14, “Inserción de imágenes”.
5. Para información sobre la codificación en Dreamweaver, véase Capítulo 19, “Configuración del entorno de codificación” Capítulo 20, “Codificación en Dreamweaver” Capítulo 21, “Optimización y depuración del código” y Capítulo 22, “Edición de código en la vista Diseño”.
6. Lea la introducción que aparece al comienzo de los demás capítulos del apartado *Utilización de Dreamweaver* para determinar si le interesan los temas que se abordan en ellos.

Para diseñadores de sitios Web con experiencia, familiarizados con Dreamweaver, que deseen obtener información sobre la creación de páginas dinámicas:

1. Comience leyendo el Apéndice A, “Aspectos básicos de las aplicaciones Web”, en la página 231 y el Capítulo 11, “Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web”, en la página 207.
2. En *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda> Utilización de Dreamweaver), consulte por encima el Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo” para conocer nuevos aspectos sobre la interfaz de usuario de Dreamweaver y lea después el Capítulo 30, “Optimización del espacio de trabajo para desarrollo visual”.
3. Familiarícese con el flujo de trabajo de Dreamweaver en las páginas dinámicas leyendo Capítulo 31, “Flujo de trabajo para el diseño de páginas dinámicas”.
4. Configure un servidor Web y un servidor de aplicaciones. (Véase Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web”.)
5. Conecte con una base de datos. (Véase “Conexión con una base de datos” en Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web”.)
6. Lea la introducción que aparece al comienzo de cada uno de los capítulos de *Utilización de Dreamweaver* para determinar si le interesan los temas que se abordan en ellos.

Usuarios con experiencia en codificación manual

Si usted es un usuario con experiencia en codificación manual, esta sección le informará de las secciones de la documentación de Dreamweaver más adecuadas para su nivel.

Para usuarios con experiencia en codificación manual:

1. Comience leyendo Capítulo 8, “Tutorial: Utilización de código” en esta guía de *Primeros pasos con Dreamweaver*.
2. En el apartado *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda> Utilización de Dreamweaver), consulte Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo” para más información sobre la interfaz de usuario de Dreamweaver.

3. Aunque probablemente ya conoce una buena parte del material del Capítulo 2, “Configuración de un sitio de Dreamweaver” y el Capítulo 4, “Administración de archivos”, puede hojear estos capítulos para ver cómo se aplican en Dreamweaver estos conceptos. Preste especial atención a las secciones sobre la configuración de un sitio de Dreamweaver.
4. Encontrará más información sobre codificación con Dreamweaver en el Capítulo 19, “Configuración del entorno de codificación”, Capítulo 20, “Codificación en Dreamweaver”, Capítulo 21, “Optimización y depuración del código” y Capítulo 22, “Edición de código en la vista Diseño”.
5. Lea la introducción que aparece al comienzo de cada uno de los capítulos de *Utilización de Dreamweaver* para determinar si le interesan los temas que se abordan en ellos.

Diseñadores de aplicaciones Web

Si es un diseñador de aplicaciones Web con experiencia, esta sección le informará de las secciones de la documentación de Dreamweaver más adecuadas para su nivel. Hay dos métodos distintos, dependiendo de si ha usado Dreamweaver con anterioridad.

Para los diseñadores de aplicaciones Web que no hayan utilizado Dreamweaver:

1. Comience con una lectura rápida de esta guía de *Primeros pasos con Dreamweaver* para familiarizarse con los aspectos básicos del uso de Dreamweaver.
2. En *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda> Utilización de Dreamweaver), consulte el Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo” para más información sobre la interfaz de usuario de Dreamweaver.
3. Aunque probablemente ya conoce una buena parte del material del Capítulo 2, “Configuración de un sitio de Dreamweaver” y el Capítulo 4, “Administración de archivos”, puede hojear estos capítulos para ver cómo se aplican en Dreamweaver estos conceptos. Preste especial atención a las secciones sobre la configuración de un sitio de Dreamweaver.

4. Configure un servidor Web y un servidor de aplicaciones utilizando Dreamweaver. (Véase Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web”.)
5. Conecte con una base de datos. (Véase “Conexión con una base de datos” en Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web”.)
6. Lea la introducción que aparece al comienzo de cada capítulo de *Utilización de Dreamweaver* para determinar si le interesan los temas que se abordan en ellos.

Para diseñadores de aplicaciones Web con experiencia que hayan utilizado Dreamweaver:

1. Comience leyendo “Novedades de Dreamweaver 8” en *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver). La sección “Novedades” está en “Introducción”.
2. Lea por encima el Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo” para conocer nuevos aspectos de la interfaz de usuario de Dreamweaver.

Cómo sacarle el máximo provecho a la documentación de Dreamweaver

Dreamweaver incluye diversos medios para ayudarle a aprender rápidamente el funcionamiento del programa y a dominar la creación de páginas Web. El sistema de Ayuda de Dreamweaver contiene diversos documentos que le ayudarán a aprender a utilizar Dreamweaver, Dreamweaver Extensibility y ColdFusion. También hay recursos en línea adicionales que puede consultar para crear páginas Web.

Acceso a la documentación de Dreamweaver

En la siguiente tabla se resume la documentación que contiene el sistema de Ayuda de Dreamweaver.

Puede comprar versiones impresas de títulos específicos. Para más información, consulte www.macromedia.com/go/buy_books (en inglés).

Título	Descripción/ Audiencia	Dónde encontrarlo
Primeros pasos con Dreamweaver	Le ofrece una introducción básica a los conceptos de Dreamweaver y a la interfaz, con detallados tutoriales para principiantes. Dirigido a usuarios principiantes, y también para usuarios con nivel intermedio y avanzado que quieran conocer las nuevas funciones.	• Ver en Dreamweaver: Seleccione Ayuda > Primeros pasos con Dreamweaver • Ver en línea: http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_dreamweaver_es/ • Descargar el PDF: www.macromedia.com/go/dw_documentation_es
Utilización de Dreamweaver	Información completa sobre todas las funciones de Dreamweaver. Dirigida a todos los usuarios de Dreamweaver.	• Ver en Dreamweaver: Seleccione Ayuda > Ayuda de Dreamweaver o Ayuda > Utilización de Dreamweaver • Ver en línea: http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_dreamweaver_es/ • Descargar el PDF: www.macromedia.com/go/dw_documentation_es
Ampliación de Dreamweaver	Describe el marco de trabajo de Dreamweaver y la interfaz de programación de la aplicación (API). Destinado a usuarios avanzados que quieren crear extensiones o personalizar la interfaz de Dreamweaver.	• Ver en Dreamweaver: Seleccione Ayuda > Ampliación de Dreamweaver • Ver en línea: http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_dreamweaver_es/ • Descargar el PDF: www.macromedia.com/go/dw_documentation_es

Título	Descripción/ Audiencia	Dónde encontrarlo
Referencia API de Dreamweaver	Describe la utilidad API y el JavaScript API, que le permiten realizar diversas tareas de apoyo al desarrollar extensiones de Dreamweaver. Destinado a usuarios avanzados que quieren crear extensiones o personalizar la interfaz de Dreamweaver.	• Ver en Dreamweaver: Seleccione Ayuda > Referencia API de Dreamweaver • Ver en línea: http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_dreamweaver_es/ • Descargar el PDF: www.macromedia.com/go/dw_documentation_es
Utilización de ColdFusion	Contiene una selección de los libros más importantes con documentación sobre ColdFusion. (La lista completa está disponible en LiveDocs.) Dirigido a todo aquel que esté interesado en ColdFusion, desde principiantes hasta desarrolladores avanzados.	• Ver en Dreamweaver: Seleccione Ayuda > Utilización de ColdFusion • Ver en línea: http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_coldfusion/ • Descargar el PDF: www.macromedia.com/go/cf_documentation
Referencia	Contiene muchos tipos de manual de referencia sobre HTML, modelos de servidores y otros temas, casi todos publicados por O'Reilly. Destinado a todo aquel que necesite más información sobre sintaxis de códigos, conceptos, etc.	• Ver en Dreamweaver: Seleccione Ayuda > Referencia. Para una lista completa de manuales, haga clic en el menú emergente Libro en el panel Referencia.

Acceso a recursos en línea adicionales de Dreamweaver

En la siguiente tabla se resumen los recursos en línea adicionales para el aprendizaje de Dreamweaver.

Recurso	Descripción/ Audiencia	Dónde encontrarlo
Centro de soporte de Dreamweaver	Notas técnicas, soporte e información sobre la resolución de problemas para usuarios de Dreamweaver.	www.macromedia.com/go/dreamweaver_support_es
Centro de desarrollo de Dreamweaver	Artículos y tutoriales que le ayudarán a mejorar sus conocimientos y a adquirir otros nuevos.	www.macromedia.com/go/developer_dw_es
Centro de recursos de documentación de Dreamweaver	Manuales del producto en formato PDF, fe de errores, tutoriales y notas de la versión.	www.macromedia.com/go/dw_documentation_es
Foros en línea de Macromedia	Debates e información sobre resolución de problemas proporcionada por usuarios de Dreamweaver, representantes del servicio técnico y el equipo de desarrollo de Dreamweaver.	www.macromedia.com/go/dreamweaver_newsgroup
Formación de Macromedia	Cursos que ofrecen ejercicios prácticos y situaciones del mundo real.	www.macromedia.com/go/dreamweaver_training_es

Utilización del sistema de ayuda de Dreamweaver

El sistema de ayuda en línea disponible a través del menú de Ayuda contiene información detallada sobre todas las operaciones que puede realizar con Dreamweaver. Para ver una lista de los documentos disponibles en Ayuda, consulte "Acceso a la documentación de Dreamweaver" en la página 20.

Esta sección trata sobre los siguientes temas:

Cómo abrir la Ayuda

Puede acceder a la ayuda sobre el producto mientras utiliza Dreamweaver.

Para abrir la Ayuda de Dreamweaver:

- Seleccione Ayuda > Ayuda de Dreamweaver

Búsqueda de ayuda

Puede realizar una búsqueda de texto completa en la Ayuda de Dreamweaver.

Para buscar ayuda sobre el producto (Windows):

1. En Ayuda de Dreamweaver, haga clic en la ficha Buscar.
2. Escriba una palabra o frase en el cuadro de texto, y a continuación haga clic en Lista de temas.
3. Haga doble clic sobre un tema de la lista de resultados para abrirlo.

Para buscar ayuda sobre el producto (Macintosh):

1. En la Ayuda de Dreamweaver, escriba una palabra o frase en el cuadro de texto Preguntar y pulse Retorno.
2. Haga doble clic sobre un tema de la lista de resultados para abrirlo.

SUGERENCIA

Para buscar una frase específica, utilice comillas.

Utilización del índice

El índice le permite encontrar información rápidamente.

Para utilizar el índice (Windows):

1. En Ayuda de Dreamweaver, haga clic en la ficha Índice.
2. Desplácese hasta una entrada del índice dentro de la lista por orden alfabético y haga doble clic sobre ella para que aparezca la información correspondiente.

Para utilizar el índice (Macintosh):

1. En Ayuda de Dreamweaver, haga clic en el vínculo Índice de la tabla de contenidos.
2. Haga clic en una letra y desplácese a una entrada del índice dentro de la lista.
3. Haga clic sobre un número junto a la entrada para que aparezca la información correspondiente.

SUGERENCIA

Puede empezar a escribir una palabra clave en el cuadro de texto para desplazarse rápidamente a una entrada del índice.

Cambio del tamaño de la fuente

Puede cambiar el tamaño de la fuente del sistema de ayuda.

Para cambiar el tamaño de la fuente en el visor de la ayuda de Windows:

1. Abra Internet Explorer.

   El tamaño de la fuente del visor de la ayuda de Windows se configura en Internet Explorer.

2. Seleccione Ver > Tamaño de texto y seleccione un tamaño.

Para cambiar el tamaño de la fuente en el visor de la ayuda de Apple:

- En la ayuda, seleccione Edición > Reducir tamaño de fuente o Edición > Aumentar tamaño de fuente.

Utilización de la página de inicio

Al iniciar Dreamweaver sin abrir un documento, aparecerá la página de inicio de Dreamweaver en el entorno de trabajo. La página de inicio le permite acceder rápidamente a los tutoriales de Dreamweaver, a archivos recientes y a Dreamweaver Exchange, donde podrá agregar nuevas opciones a algunas funciones de Dreamweaver. Utilice la página de inicio como si se tratara de una página Web. Haga clic en cualquiera de las funciones que aparecen para utilizarla.

Para desactivar la página de inicio:

1. Ejecute Dreamweaver sin abrir un documento.

   Aparecerá la página de inicio.

2. Haga clic en No volver a mostrar.

Impresión de la documentación de Dreamweaver

Los libros siguientes están disponibles en formato PDF en el sitio Web de Macromedia en www.macromedia.com/go/dw_documentation_es:

- *Utilización de Dreamweaver*
- *Primeros pasos con Dreamweaver*
- *Ampliación de Dreamweaver*
- *Referencia API de Dreamweaver*

Puede imprimir el PDF parcial o completamente en su impresora, o si lo desea puede llevar el PDF a un centro copista.

Introducción de comentarios en la documentación de Dreamweaver con LiveDocs

La documentación de Dreamweaver también está disponible en línea en formato LiveDocs. La versión de LiveDocs de la ayuda de Dreamweaver se parece mucho a la ayuda incorporada en el producto, pero además le permite comentar el contenido de páginas de ayuda específicas. Puede agregar información útil sobre un tema de Dreamweaver específico según su experiencia particular, o pedir consejo a otros diseñadores y desarrolladores de Dreamweaver.

Los LiveDocs de Dreamweaver están disponibles en http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_dreamweaver_es/

CAPÍTULO 2

Aspectos básicos de Dreamweaver

2

Para sacar el máximo provecho de Macromedia Dreamweaver 8, deberá conocer cuáles son los conceptos que subyacen al espacio de trabajo de Dreamweaver. En capítulo presenta los elementos más importantes y utilizados del espacio de trabajo y explica cómo realizar algunas tareas básicas con Dreamweaver.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

Conocer el espacio de trabajo de Dreamweaver 8

El espacio de trabajo de Dreamweaver permite ver las propiedades de los documentos y los objetos. Además, coloca muchas de las operaciones más frecuentes en barras de herramientas para que pueda realizar cambios en los documentos rápidamente.

Esta sección le proporciona una visión general del espacio de trabajo de Dreamweaver 8. Si desea obtener información detallada sobre cualquiera de los elementos del espacio de trabajo presentados en esta sección, consulte Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo” en *Utilización de Dreamweaver*.

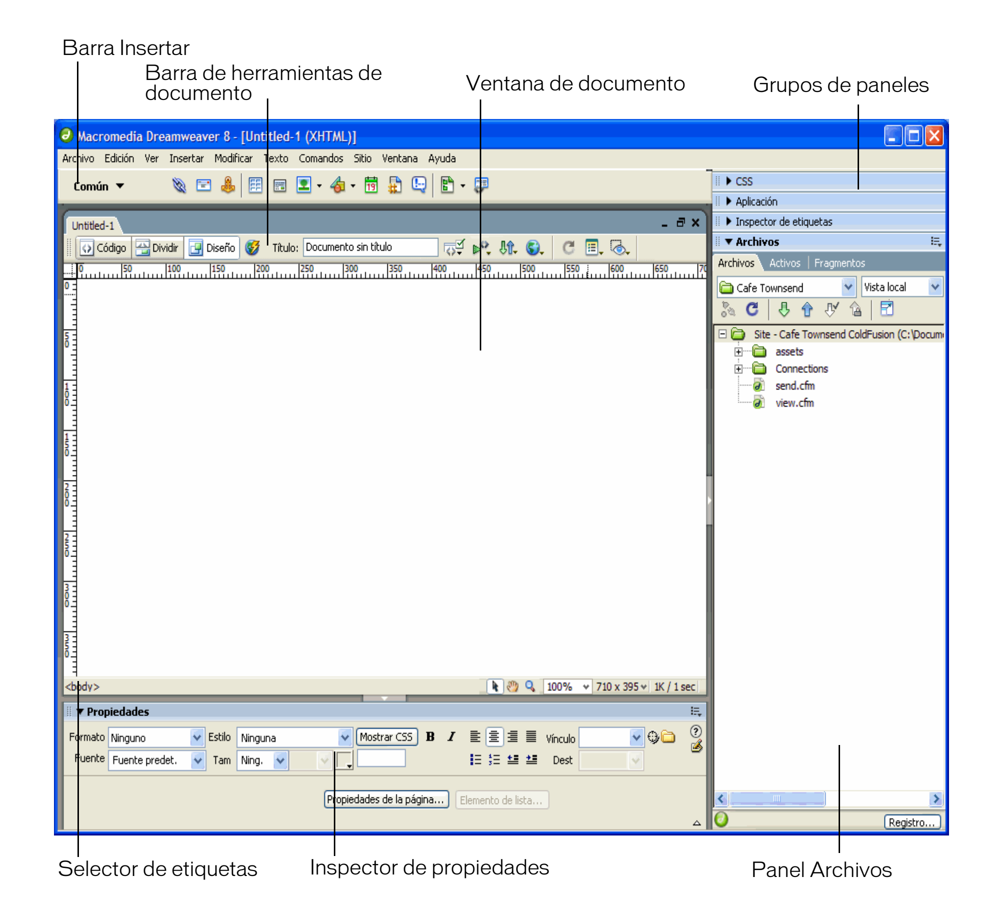
Esta sección contiene los siguientes temas:

- “Diseño del espacio de trabajo” en la página 30
- “Ventana de documento” en la página 32
- “Barra de herramientas de Documento” en la página 33
- “Barra de estado” en la página 34

■ “Barra Insertar” en la página 36
■ “Barra de herramientas de Codificación” en la página 38
■ “El Inspector de propiedades” en la página 39
■ “El panel Archivos” en la página 40
■ “El panel Estilos CSS” en la página 41

Diseño del espacio de trabajo

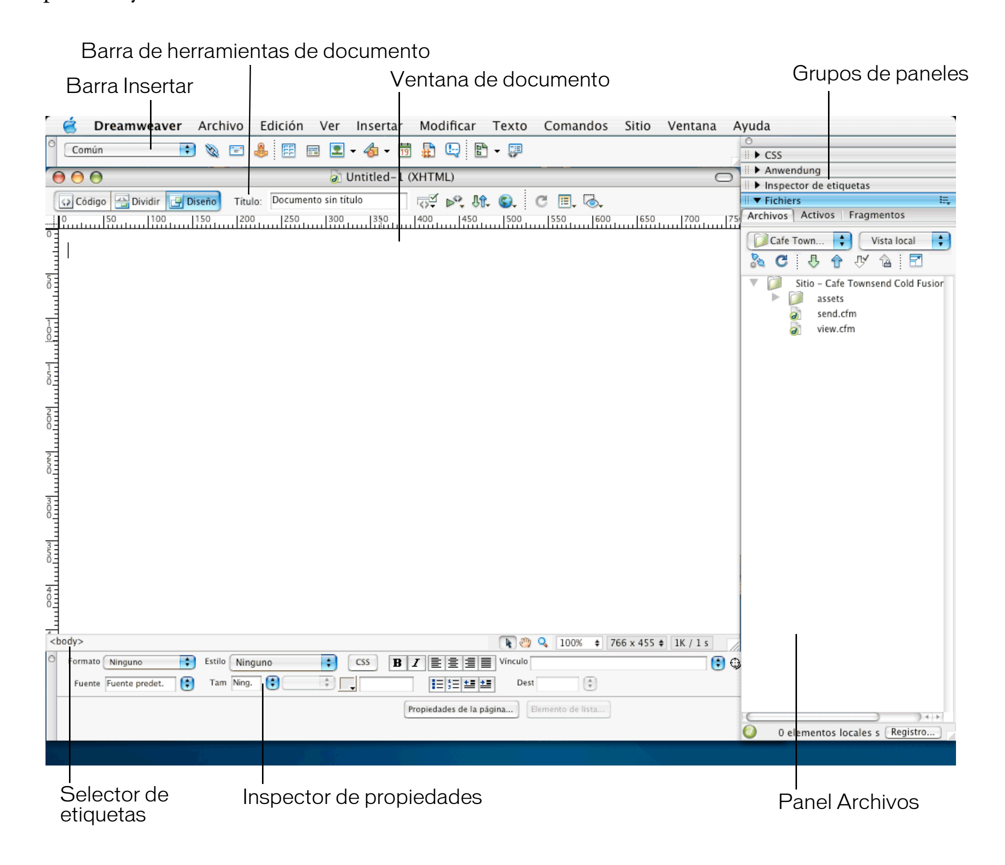
En Windows, Dreamweaver proporciona un diseño integrado en una única ventana. En el espacio de trabajo integrado, todas las ventanas y paneles están integrados en una única ventana de la aplicación de mayor tamaño.



NOTA

El espacio de trabajo de Windows también dispone de la opción Codificador, que acopla los grupos de paneles en la parte izquierda y muestra la ventana de documento en la vista Código de forma predeterminada. Para más información, consulte "Utilización del espacio de trabajo orientado al codificador (sólo en Windows)" en *Utilización de Dreamweaver*. Para utilizar esta opción, consulte "Selección del diseño del espacio de trabajo (sólo en Windows)" en la página 43.

En Macintosh, Dreamweaver puede mostrar varios documentos en una sola ventana con fichas que identifican a cada uno de ellos. Dreamweaver también puede aparecer como parte de un espacio de trabajo flotante en el que cada documento aparece en su propia ventana individual. Los grupos de paneles aparecen apilados en principio, pero pueden separarse en sus propias ventanas. Las ventanas se ajustan automáticamente, a los lados de la pantalla y en la ventana Documento, al arrastrarlas o cambiar su tamaño.



Puede alternar entre diferentes diseños tanto en Windows como en Macintosh. Para más información, consulte “Selección del diseño del espacio de trabajo (sólo en Windows)” en la página 43 y “Visualización de documentos en fichas (Macintosh)” en la página 44.

Ventana de documento

La ventana de documento muestra el documento actual. Puede elegir entre una de las vistas siguientes:

La **vista Diseño** es un entorno de diseño para el diseño visual de la página, la edición visual y el desarrollo rápido de aplicaciones. En esta vista, Dreamweaver muestra una representación visual del documento completamente editable, similar a la que aparecería en un navegador.

La **vista Código** es un entorno de codificación manual para escribir y editar código HTML, JavaScript, código de lenguaje de servidor, como por ejemplo PHP o ColdFusion Markup Language (CFML), y otros tipos de código. Para más información, consulte Capítulo 20, “Codificación en Dreamweaver” en *Utilización de Dreamweaver*.

Es posible ver el mismo documento en las dos vistas, **Código y Diseño**, en una sola ventana de documento.

Cuando la ventana de documento tiene una barra de título, ésta muestra el título de la página y, entre paréntesis, el nombre y la ruta del archivo. Si se han realizado cambios que aún no se han guardado, después del nombre del archivo Dreamweaver incluye un asterisco.

Cuando se maximiza la ventana de documento en el diseño integrado de espacio de trabajo (sólo Windows), no aparece la barra de título; en este caso, el título de la página y el nombre y la ruta del archivo aparecen en la barra de título de la ventana principal del espacio de trabajo.

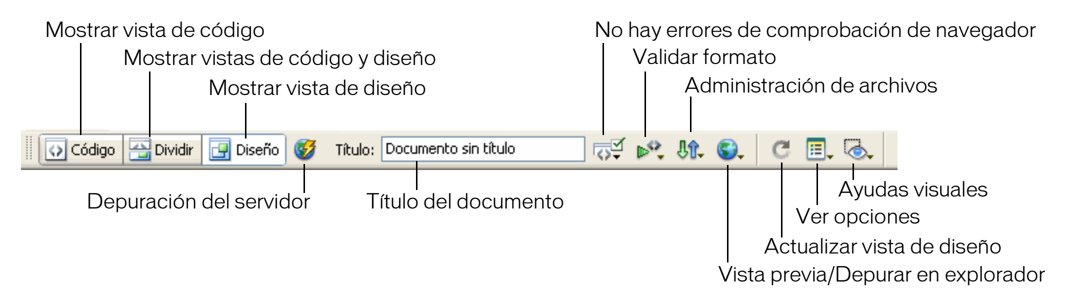
Además, cuando una ventana de documento está maximizada, aparecen fichas en la parte superior de la misma con los nombres de archivo de todos los documentos abiertos. Para cambiar a un documento, haga clic en su ficha.

Para más información sobre cómo utilizar la ventana de documento, consulte Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo” en *Utilización de Dreamweaver*.

Barra de herramientas de Documento

La barra de herramientas de Documento contiene botones que permiten alternar entre diferentes vistas del documento rápidamente: vista Código, vista Diseño y una vista dividida que muestra las vistas Código y Diseño.

La barra de herramientas contiene también algunos comandos y opciones relativos a la visualización del documento y a su transferencia entre los sitios local y remoto.



En la barra de herramientas de Documento, aparecen las siguientes opciones:

Mostrar vista de código sólo muestra la vista Código en la ventana de documento.

Mostrar vistas de código y diseño muestra la vista Código en una parte de la ventana de documento y la vista Diseño en la otra parte. Cuando seleccione esta vista combinada, se encontrará disponible la opción Vista de diseño encima del menú Ver. Utilice esta opción para especificar qué vista debe aparecer en la parte superior de la ventana de documento.

Mostrar vista de diseño sólo muestra la vista Diseño en la ventana de documento.

Depuración del servidor muestra un informe que le ayudará a depurar la página de ColdFusion actual. El informe contiene los errores de la página, si los hay.

Título del documento permite introducir un título para el documento, que aparecerá en la barra de título del navegador. Si el documento ya tiene título, éste aparecerá en dicho campo.

No hay errores de comprobación de navegador permite comprobar la compatibilidad con distintos navegadores.

Validar formato permite validar el documento actual o una etiqueta seleccionada.

Administración de archivos muestra el menú emergente Administración de archivos.

Vista previa/Depurar en explorador permite ver una vista previa del documento o depurarlo en un navegador. Seleccione un navegador en el menú emergente.

Actualizar vista de diseño actualiza la vista Diseño tras realizar cambios en la vista Código. Los cambios realizados en la vista Código no aparecerán de forma automática en la vista Diseño hasta que se efectúen determinadas acciones, como guardar el archivo o hacer clic en este botón.

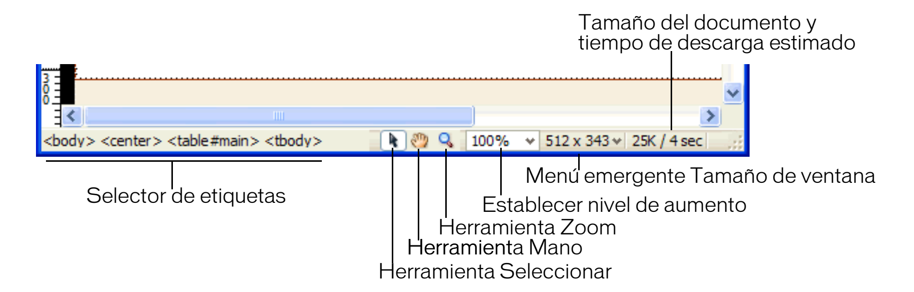
Ver opciones permite definir las opciones de las vistas Código y Diseño, y establecer qué vista va a aparecer en la parte superior de la ventana. Las opciones del menú corresponden a la vista actual: la vista Diseño, la vista Código o ambas.

Ayudas visuales permite utilizar distintas ayudas visuales para el diseño de las páginas.

Para más información sobre cómo utilizar la barra de herramientas de Documento, consulte Capítulo 1, "Exploración del espacio de trabajo" en *Utilización de Dreamweaver*.

Barra de estado

La barra de estado, situada en la parte inferior de la ventana de documento, proporciona información adicional sobre el documento que está creando.



El selector de etiquetas muestra la jerarquía de etiquetas que rodea a la selección actual. Haga clic en cualquier etiqueta de la jerarquía para seleccionar la etiqueta y todo su contenido. Haga clic en `<body>` para seleccionar todo el cuerpo del documento. Para definir los atributos `class` o `id` para una etiqueta en el selector de etiquetas, haga clic con el botón de derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la etiqueta y elija una clase o un ID del menú contextual. El selector de etiquetas es el método más adecuado para seleccionar etiquetas, porque le garantiza que siempre se está seleccionado la etiqueta de manera precisa.

La herramienta Mano permite hacer clic en el documento y arrastrarlo hasta la ventana de documento. Haga clic en la herramienta Seleccionar para desactivar la herramienta Mano.

La herramienta Zoom y el menú emergente Establecer nivel de aumento permiten establecer el nivel de ampliación del documento. Para más información, consulte “Utilización de Acercar y Alejar” en *Utilización de Dreamweaver*.

El menú emergente Tamaño de ventana (que sólo aparece en la vista Diseño) permite cambiar el tamaño de la ventana de documento para que adopte dimensiones predeterminadas o personalizadas. Para más información, consulte “Cambio del tamaño de la ventana de documento” en *Utilización de Dreamweaver*.

A la derecha del menú emergente Tamaño de ventana aparecen la estimación del tamaño del documento y del tiempo de descarga de la página, incluidos todos los archivos dependientes, como imágenes y otros archivos multimedia. Para más información, consulte “Configuración de las preferencias de tiempo de descarga y tamaño” en *Utilización de Dreamweaver*.

Para más información sobre cómo utilizar la barra de estado, consulte Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo” en *Utilización de Dreamweaver*.

Barra Insertar

La barra Insertar contiene botones para la creación e inserción de diversos tipos de objetos, como tablas, capas e imágenes. Al pasar el puntero sobre un botón, aparece una descripción de la herramienta con el nombre del botón.

Los botones están organizados en categorías, a las que puede cambiar en la parte izquierda de la barra Insertar. Si el documento actual contiene código de servidor, como los documentos ASP o CFML, aparecen también otras categorías. Cuando se inicia Dreamweaver, se abre la última categoría con la que ha trabajado.



Algunas categorías tienen botones con menús emergentes. Al seleccionar una opción de un menú emergente, dicha opción se convierte en la acción predeterminada del botón. Por ejemplo, si selecciona Marcador de posición de imagen en el menú emergente del botón Imagen, la siguiente vez que haga clic en el botón Imagen, Dreamweaver insertará un marcador de posición de imagen. Siempre que seleccione una nueva opción del menú emergente cambiará la acción predeterminada del botón.

La barra Insertar está organizada en las categorías siguientes:

La **categoría Común** permite crear e insertar los objetos que se utilizan con más frecuencia, como las imágenes y las tablas.

La **categoría Diseño** permite insertar tablas, etiquetas `div`, capas y marcos. También puede elegir entre las tres vistas de las tablas: Estándar (valor predeterminado), Tablas expandidas y Diseño. Si se selecciona el modo de diseño, se pueden utilizar las herramientas de diseño de Dreamweaver: Dibujar celda de diseño y Dibujar tabla de diseño.

La **categoría Formularios** contiene botones que permiten crear formularios e insertar elementos de formulario.

La **categoría Texto** permite insertar diversas etiquetas de formato de texto y listas, como `b`, `em`, `p`, `h1` y `ul`.

La **categoría HTML** permite insertar etiquetas HTML para las reglas horizontales, el contenido de la sección head, las tablas, los marcos y los scripts.

Las **categorías de código de servidor** sólo están disponibles para las páginas que emplean un lenguaje de servidor determinado, como ASP, ASP.NET, CFML Basic, CFML Flow, CFML Advanced, JSP y PHP. Cada una de estas categorías contiene objetos de código de servidor que pueden insertarse en la vista Código.

La **categoría Aplicación** permite insertar elementos dinámicos como juegos de registros, regiones repetidas y grabar formularios de inserción y actualización.

La categoría Elementos Flash permite insertar elementos de Macromedia Flash.

La **categoría Favoritos** le permite agrupar y organizar los botones de la barra Insertar que utiliza con más frecuencia en un lugar común.

Para más información sobre cómo utilizar la barra Insertar, consulte Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo” en *Utilización de Dreamweaver*.

Barra de herramientas de Codificación

La barra de herramientas de Codificación contiene botones que le permiten realizar numerosas operaciones de codificación estándar, como ampliar y contraer las selecciones de código, resaltar código no válido, insertar o eliminar comentarios, aplicar sangría al código e insertar fragmentos de código utilizados recientemente. La barra de herramientas de Codificación sólo está visible en la vista Código y aparece verticalmente en el lado izquierdo de la ventana de documento.



No puede desacoplar ni mover la barra de herramientas de Codificación, pero sí puede ocultarla. Para más información, consulte "Visualización de barras de herramientas" en *Utilización de Dreamweaver*.

Para más información sobre cómo utilizar la barra de herramientas de Codificación, consulte "Inserción rápida de código con la barra de herramientas Codificación" en *Utilización de Dreamweaver*.

El Inspector de propiedades

El inspector de propiedades permite examinar y editar las propiedades más comunes del elemento de página seleccionado actualmente, como texto o un objeto insertado. El contenido del inspector de propiedades es distinto en función del elemento seleccionado. Por ejemplo, si selecciona una imagen en la página, el inspector de propiedades cambiará para mostrar las propiedades de la imagen (como la ruta del archivo de imagen, el ancho y alto de la imagen, el borde que la rodea, etc.).

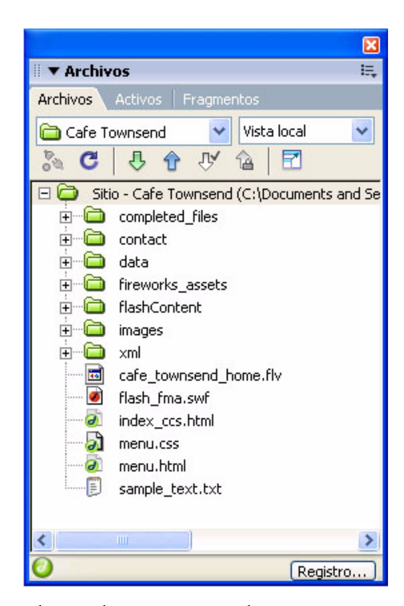


El inspector de propiedades se encuentra en la parte inferior del espacio de trabajo de forma predeterminada, pero puede colocarlo en la parte superior si lo desea. También puede convertirlo en un panel flotante en el espacio de trabajo. Para más información sobre cómo mover el Inspector de propiedades, consulte "Acoplamiento y desacoplamiento de paneles y grupos de paneles" en *Utilización de Dreamweaver*.

Para más información sobre cómo utilizar el Inspector de propiedades, consulte "Utilización del inspector de propiedades" en *Utilización de Dreamweaver*.

El panel Archivos

El panel Archivos se utiliza para ver y administrar los archivos del sitio de Dreamweaver.



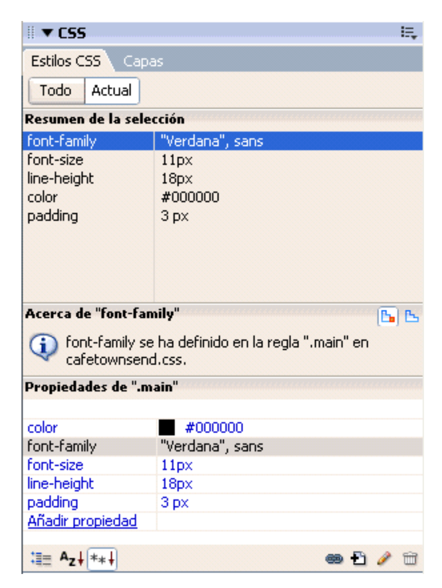
Al visualizar sitios, archivos o carpetas en el panel Archivos, puede cambiar el tamaño del área de visualización y expandir o contraer el panel Archivos. Cuando el panel Archivos se contrae, muestra el contenido del sitio local, el sitio remoto o el servidor de prueba como una lista de archivos. Cuando se expande, muestra el sitio local, además del sitio remoto o el servidor de prueba. El panel Archivos también puede mostrar un mapa visual del sitio local.

Para sitios de Dreamweaver, también puede personalizar el panel Archivos cambiando la vista (sitio local o sitio remoto) que aparece de forma predeterminada en el panel contraído.

Para más información sobre cómo utilizar el panel Archivos para administrar el sitio, consulte Capítulo 4, "Administración de archivos" en *Utilización de Dreamweaver*.

El panel Estilos CSS

El panel Estilos CSS le permite supervisar las reglas y propiedades CSS que afectan a un elemento de página actualmente seleccionado el modo Actual o las reglas y propiedades que afectan a todo un documento, con el modo Todo. Un botón situado en la parte superior del panel Estilos CSS le permite cambiar entre estos dos modos. El panel Estilos CSS también le permite modificar propiedades CSS tanto en modo Todo como en modo Actual.



Puede cambiar el tamaño de cualquiera de los paneles arrastrando los bordes que separan un panel de otro.

En modo Actual, el panel Estilos CSS muestra tres secciones: un resumen del panel Selección que muestra las propiedades de CSS de la selección actual del documento, un panel Reglas que muestra la ubicación de las propiedades seleccionadas (o una cascada de reglas para la etiqueta seleccionada, en función de la selección) y un panel Propiedades que le permite editar las propiedades CSS al definir reglas para la selección.

En modo Todo, el panel Estilos CSS muestra tres secciones: un panel Todas las reglas arriba y un panel Propiedades abajo. El panel Todas las reglas muestra una lista de reglas definidas en el documento actual, así como las reglas definidas en las hojas de estilo adjuntas al documento actual. El panel Propiedades le permite editar propiedades CSS para cualquier regla seleccionada en el panel Todas las reglas.

Todos los cambios que realice en el panel Propiedades se aplican de forma inmediata; de este modo, puede previsualizar el trabajo a medida que lo vaya llevando a cabo.

Para más información sobre el panel Estilos CSS, consulte "Acerca del panel Estilos CSS" en *Utilización de Dreamweaver*.

Personalización del espacio de trabajo de Dreamweaver 8

Existen algunas técnicas básicas que permiten personalizar Dreamweaver para que se ajuste a sus necesidades sin necesidad de conocer código complejo o editar archivos de texto.

Esta sección contiene los siguientes temas:

Selección del diseño del espacio de trabajo (sólo en Windows)

En Windows, puede escoger el diseño del espacio de trabajo del codificador o el del diseñador. La primera vez que se inicia Dreamweaver, un cuadro de diálogo le permite elegir un diseño para el espacio de trabajo. Puede pasar de un espacio de trabajo a otro en cualquier momento.

Para elegir un diseño del espacio de trabajo la primera vez que se inicia Dreamweaver:

1. Seleccione uno de los siguientes diseños:

   Diseñador es un espacio de trabajo integrado que utiliza MDI (Interfaz para Múltiples Documentos, Multiple Document Interface) en el que todas las ventanas de documentos y todos los paneles están integrados en una ventana de aplicación más grande, con los grupos de paneles apilados a la derecha.

   Codificador es el mismo espacio de trabajo integrado, pero con los grupos de paneles apilados a la izquierda; es un diseño similar al que utiliza Macromedia HomeSite y Macromedia ColdFusion Studio, en el que las ventanas de documentos muestran de forma predeterminada la vista de código.

> NOTA: Puede acoplar los grupos de paneles a ambos lados del espacio de trabajo en cualquiera de los diseños del espacio de trabajo.

2. Haga clic en Aceptar.

Para cambiar a un espacio de trabajo distinto del que ha elegido:

- Seleccione Ventana > Diseño del espacio de trabajo y seleccione el diseño del espacio de trabajo que prefiera.

Además de seleccionar Codificador y Diseñador, puede seleccionar Pantalla doble. Si dispone de un monitor secundario, la opción Pantalla doble coloca todos los paneles en el monitor y conserva la ventana de documento en el monitor principal.

Visualización de documentos en fichas (Macintosh)

En Macintosh, Dreamweaver puede mostrar varios documentos en una sola ventana de documento mediante las fichas que identifican a cada uno de ellos. Dreamweaver también puede mostrarlos como parte de un espacio de trabajo flotante en el que cada documento aparece en su propia ventana.

Para abrir un documento que se encuentra en una ficha en una ventana independiente:

- Haga clic en la ficha con el botón derecho del ratón o haga clic mientras presiona la tecla Control y seleccione Mover a nueva ventana en el menú contextual.

Para combinar documentos independientes en ventanas con fichas:

- Seleccione Ventana > Combinar como fichas.

Para cambiar la configuración predeterminada de documento en ficha:

1. Seleccione Dreamweaver > Preferencias y, posteriormente, seleccione la categoría General.
2. Seleccione o anule la selección de Abrir documentos en fichas y haga clic en Aceptar.

NOTA Dreamweaver no modifica la visualización de documentos que están actualmente abiertos al cambiar las preferencias. No obstante, los documentos que se abran después de seleccionar una nueva preferencia se mostrarán conforme a la preferencia seleccionada.

Cómo ocultar y mostrar la página de inicio

La página de inicio de Dreamweaver aparece al iniciar Dreamweaver y siempre que no se tiene abierto ningún documento. Puede optar por ocultar la página de inicio y volver a mostrarla posteriormente. Cuando la página de inicio está oculta y no se tienen documentos abiertos, la ventana de documento está en blanco.

Para ocultar la página de inicio:

- Seleccione en la página de inicio la casilla de verificación No volver a mostrar.

  La página de inicio no aparecerá al iniciar Dreamweaver ni después de abrir y cerrar un documento.

Para mostrar la página de inicio:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).

   El cuadro de diálogo Preferencias aparece y muestra la categoría de preferencias General.

2. Seleccione la casilla de verificación Mostrar página de inicio.

   La página de inicio aparece al iniciar Dreamweaver o después de abrir y cerrar un documento.

Realización de tareas básicas con Dreamweaver 8

En esta sección se explica cómo realizar tareas básicas como crear, abrir y guardar archivos. Para más información, consulte Capítulo 3, “Cómo crear y abrir documentos” en *Utilización de Dreamweaver*.

Esta sección contiene los siguientes temas:

Archivos de Dreamweaver

En Dreamweaver, puede trabajar con distintos tipos de archivo. El principal tipo de archivo de trabajo es el archivo HTML. Los archivos HTML — o archivos en Lenguaje de formato de hipertexto — incluyen un lenguaje basado en etiquetas que es el responsable de mostrar la página Web a través del navegador. Puede guardar archivos HTML con las extensiones .html o .htm. Dreamweaver guarda los archivos utilizando por defecto la extensión .html.

En Dreamweaver también se trabaja con los siguientes tipos de archivo:

CSS, o archivos de hojas de estilos en cascada, que tienen la extensión .css. Se utilizan para dar formato al contenido HTML y para definir la situación de diversos elementos de la página. Para más información sobre cómo trabajar con estos tipos de archivos, consulte "Aspectos básicos de las hojas de estilos en cascada" en *Utilización de Dreamweaver*.

GIF, o archivos de Formato de intercambio de gráficos, que tienen la extensión .gif. El formato GIF es un formato gráfico popular en la Web para cómics, logotipos, gráficos con zonas transparentes y animaciones. Los GIFs tienen un máximo de 256.

JPEG, o archivos de Grupo conjunto de expertos fotográficos (bautizado con el nombre de la organización que creó el formato), que tienen la extensión .jpg y suelen ser fotografías o imágenes ricas en color. El formato JPEG es más adecuado para fotografías digitales o escaneadas, imágenes con texturas, imágenes con gradaciones de color y cualquier imagen que necesite más de 256 colores.

XML, o archivos en lenguaje de formato ampliable, que tienen la extensión .xml. Estos archivos contienen datos en su forma original que se pueden formatear utilizando XSL (Lenguaje de hojas de estilo ampliable). Para más información sobre cómo trabajar con estos tipos de archivos, consulte Capítulo 36, "Visualización de datos XML en páginas Web" en *Utilización de Dreamweaver*.

XML, o archivos de lenguaje de hojas de estilo ampliable, que tienen la extensión .xslt. Se utilizan para dar estilo a los datos en formato XML que se quieran visualizar en una página Web. Para más información sobre cómo trabajar con estos tipos de archivos, consulte Capítulo 36, "Visualización de datos XML en páginas Web" en *Utilización de Dreamweaver*.

CFML, o archivos en lenguaje de formato ColdFusion, que tienen la extensión .cfm. Se utilizan para procesar páginas dinámicas. Para más información sobre cómo trabajar con estos tipos de archivos, consulte Capítulo 40, "Creación rápida de aplicaciones de ColdFusion" en *Utilización de Dreamweaver*.

ASPX, o archivos ASP.NET, que tienen la extensión .aspx. Se utilizan para procesar páginas dinámicas. Para más información sobre cómo trabajar con estos tipos de archivos, consulte Capítulo 41, "Creación rápida de aplicaciones ASP.NET" en *Utilización de Dreamweaver*.

PHP, o PHP: archivos de procesador de hipertexto, que tienen la extensión .php. Se utilizan para procesar páginas dinámicas. Para más información sobre cómo trabajar con estos tipos de archivos, consulte Capítulo 43, "Creación rápida de aplicaciones PHP" en *Utilización de Dreamweaver*.

Crear nuevos archivos con Dreamweaver

En esta sección se explica cómo crear un nuevo documento en blanco con Dreamweaver.

También puede crear nuevos documentos con Dreamweaver basándose en un archivo de diseño de Dreamweaver o en una plantilla ya existente. Para más información, consulte "Creación de documentos nuevos" en *Utilización de Dreamweaver*.

Para crear un documento nuevo en blanco:

1. Seleccione Archivo> Nuevo.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Nuevo documento. La ficha General ya aparece seleccionada.

2. En la lista Categoría, seleccione Página básica, Página dinámica, Página de plantilla, Otro o Conjuntos de marcos. A continuación, en la lista de la derecha, seleccione el tipo de documento que desea crear.

   Por ejemplo, seleccione Página básica para crear un documento HTML o elija Página dinámica para crear un documento ColdFusion o ASP, etc.

   Para más información sobre las opciones de este cuadro de diálogo, haga clic en el botón Ayuda del mismo.

3. Haga clic en el botón Crear.

   El documento nuevo se abrirá en la ventana del documento.

4. Guarde el documento (véase “Guardar archivos con Dreamweaver” en la página 48).

Guardar archivos con Dreamweaver

Al crear un documento nuevo, es necesario guardarlo.

Para guardar un documento nuevo:

1. Seleccione Archivo > Guardar.
2. En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, vaya hasta la carpeta en la que desea guardar el archivo.
3. En el cuadro de texto Nombre de archivo, introduzca un nombre para el archivo.

   Evite utilizar espacios y caracteres especiales en los nombres de archivos y carpetas. Asimismo, no comience los nombres de los archivos con números. En concreto, no utilice caracteres especiales (como é, ç o ¥) ni signos de puntuación (como dos puntos, barras inclinadas o puntos) en los nombres de archivos que desee colocar en un servidor remoto; muchos servidores cambian estos caracteres durante la carga, lo que provoca que se rompan los vínculos existentes con los archivos.
4. Haga clic en Guardar.

SUGERENCIA

Es recomendable guardar el archivo en un sitio de Dreamweaver. Para más información, consulte Capítulo 3, “Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto”, en la página 51.

Apertura de archivos en Dreamweaver

En Dreamweaver, se puede abrir y editar documentos con gran facilidad.

Para abrir un archivo:

1. Seleccione Archivo > Abrir.
2. En el cuadro de diálogo Abrir, seleccione el archivo y haga clic en Abrir.

PARTE 2

Tutoriales

2

La Parte Dos de este libro contiene cinco tutoriales básicos que le ayudan a realizar los distintos pasos de que consta la creación de una página Web. La página Web que creará es la página principal de Cafe Townsend, un restaurante ficticio.

Esta parte contiene las siguientes secciones:

CAPÍTULO 3

Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto

3

Este tutorial le presenta el concepto de sitio de Macromedia Dreamweaver 8 y le enseña a configurar los archivos del proyecto del sitio de muestra Cafe Townsend. En Dreamweaver, un sitio normalmente consta de dos partes: un conjunto de archivos situados en un equipo local (el sitio local) y una ubicación en un servidor Web remoto donde cargará los archivos cuando esté preparado para ponerlos a disposición pública (el sitio remoto). El panel Archivos de Dreamweaver se utiliza para administrar los archivos del sitio.

El método más común para crear un sitio Web utilizando Dreamweaver consiste en crear y editar páginas en el disco local y, a continuación, cargar copias de esas páginas en un servidor Web remoto para que puedan ser vistas a través de la Web. En este tutorial sólo aprenderá a configurar el sitio local, de manera que pueda comenzar a crear directamente páginas Web. Más adelante, una vez creado el sitio Web, aprenderá a crear un sitio remoto para poder cargar los archivos a un servidor Web.

En este tutorial va a realizar las tareas siguientes:

Conozca los sitios de Dreamweaver

En Dreamweaver, el término sitio se emplea para referirse tanto a un sitio Web como a una ubicación de almacenamiento local de los documentos que pertenecen a un sitio Web. Esto último es lo que tiene que establecer antes de comenzar a crear su sitio Web. Un sitio de Dreamweaver organiza todos los documentos asociados a su sitio Web y le permite controlar y mantener vínculos, administrar y compartir archivos, y transferir los archivos del sitio a un servidor Web.

NOTA

Los usuarios de Macromedia HomeSite y ColdFusion Studio pueden considerar un sitio de Dreamweaver como un proyecto de HomeSite o Studio.

Un sitio de Dreamweaver consta de un máximo de tres partes, según el entorno informático y el tipo de sitio Web que se desarrolle:

La carpeta local es el directorio de trabajo. En Dreamweaver esta carpeta se conoce como *sitio local*. La carpeta local suele ser una carpeta situada en su disco duro.

En **la carpeta remota** se almacenan los archivos, según el entorno, para fines de prueba, producción, colaboración y publicación. En Dreamweaver esta carpeta se conoce como *sitio remoto*. La carpeta remota es una carpeta situada en el equipo donde se ejecuta el servidor Web. El equipo donde reside el servidor Web suele ser (aunque no siempre) el sistema que permite que su sitio web esté disponible públicamente en la Web.

La carpeta para páginas dinámicas (carpeta del servidor de prueba) es la carpeta donde Dreamweaver procesa las páginas dinámicas. Esta carpeta suele coincidir con la carpeta remota. Sólo tendrá que preocuparse por esta carpeta si desarrolla una aplicación Web. Para más información sobre cómo utilizar la carpeta del servidor de prueba, consulte “Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en *Utilización de Dreamweaver*.

Puede configurar un sitio de Dreamweaver utilizando el asistente para la Definición del sitio, que le orientará paso a paso a través del proceso de configuración, o utilizando las opciones avanzadas de Definición del sitio, que le permitirán configurar individualmente, según sea necesario, las carpetas local, remota y de pruebas. En este tutorial utilizará las opciones avanzadas de Definición del sitio para configurar una carpeta local para los archivos del proyecto. Más adelante aprenderá a configurar una carpeta remota, para que pueda publicar las páginas en un servidor Web y ponerlas a disposición pública.

Para más información sobre cómo utilizar el asistente para la definición del sitio para configurar un sitio de Dreamweaver, consulte "Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo" en *Utilización de Dreamweaver*.

Para más información sobre la configuración de un sitio remoto, consulte Capítulo 7, "Tutorial: Publicación del sitio".

Para más información sobre los sitios de Dreamweaver en general, consulte "Configuración de un sitio de Dreamweaver" en el apartado *Utilización de Dreamweaver*.

Configuración de los archivos del proyecto

Cuando cree un sitio local, puede colocar los activos existentes (imágenes u otro tipo de contenido) en la carpeta raíz del sitio local (la carpeta principal del sitio). Posteriormente, cuando esté listo para añadir contenido a las páginas, tendrá los activos disponibles y listos para ser utilizados.

Los archivos de muestra incluidos con Dreamweaver contienen activos para el sitio Web de muestra que creará con estos tutoriales de *Primeros pasos con Dreamweaver*. El primer paso en la creación del sitio es copiar los archivos de muestra de la carpeta de aplicación de Dreamweaver en la carpeta adecuada del disco duro.

1. Cree una nueva carpeta llamada local_sites en su disco duro.

   Por ejemplo, cree una carpeta llamada local_sites en una de estas dos ubicaciones:

   - En Windows: C:\Documents and Settings*su_nombre_de_usuario*\Mis documentos\local_sites
   - En Macintosh: *Macintosh HD*/Users/*su_nombre_de_usuario*/ Documents/local_sites

NOTA

En Macintosh hay una carpeta llamada Sites ya creada en su carpeta de usuario. No utilice la carpeta Sites como carpeta local, ya que dicha carpeta le servirá para colocar sus páginas con el fin de hacerlas accesibles al público cuando utilice Macintosh como servidor Web.

2. Localice la carpeta cafe_townsend en la carpeta de la aplicación de Dreamweaver en el disco duro.

   Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta de la carpeta será ésta:

   - En Windows: C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\cafe_townsend\.
   - En Macintosh: *Macintosh HD*/Applications/Macromedia Dreamweaver 8/Tutorial_assets/cafe_townsend.

Acerca de...

Carpetas locales y carpetas remotas "raíz" La carpeta "raíz" local del sitio Dreamweaver suele ser la carpeta principal o la carpeta de nivel superior de su sitio Web. Suele corresponderse con una carpeta idéntica situada en el sitio remoto (servidor Web). La carpeta raíz también suele definir la primera parte de la URL del sitio Web, después del nombre de dominio. Por ejemplo, si su carpeta raíz local se llama misitioweb, y tiene una carpeta raíz idéntica en el sitio remoto, la URL de su sitio Web será algo como http://www.yahoo.com/misitioweb.

En algunos casos, la carpeta raíz local podría no tener un nombre exacto equivalente en el sitio remoto. Por ejemplo, si usted es propietario del dominio www.misitioweb.com, con un directorio raíz remoto llamado public_html, su carpeta raíz local podría seguir llamándose misitioweb. Los archivos en los directorios local y remoto raíz serían idénticos; lo único diferente sería los nombres de las carpetas (public_html en el sitio remoto y misitioweb en el equipo local).

3. Copie la carpeta cafe_townsend en la carpeta local_sites.

   La carpeta cafe_townsend es la carpeta que va a utilizar como carpeta raíz (carpeta principal) para su sitio de Dreamweaver.

Defina una carpeta local

Debe definir una carpeta local de Dreamweaver para cada sitio Web nuevo que cree. La carpeta local es la carpeta utilizada para almacenar copias de trabajo de los archivos del sitio en el disco duro. Si no define una carpeta local, algunas funciones de Dreamweaver podrían no funcionar correctamente.

Además, al definir una carpeta local podrá también administrar archivos y transferirlos entre el disco local y el servidor Web utilizando distintos métodos de transferencia de archivos.

Ahora va a definir la carpeta cafe_townsend que copió en su carpeta local llamada local_sites.

1. Inicie Dreamweaver y seleccione Sitio > Administrar sitios.

   Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.

2. Haga clic en el botón Nuevo y seleccione Sitio.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.

3. Si aparece el asistente (ficha Básicas), haga clic en la ficha Avanzadas y seleccione Datos locales en la lista Categoría (que debe ser la opción predeterminada).

4. En el cuadro de texto Nombre del sitio, introduzca **Cafe Townsend** como nombre del sitio.

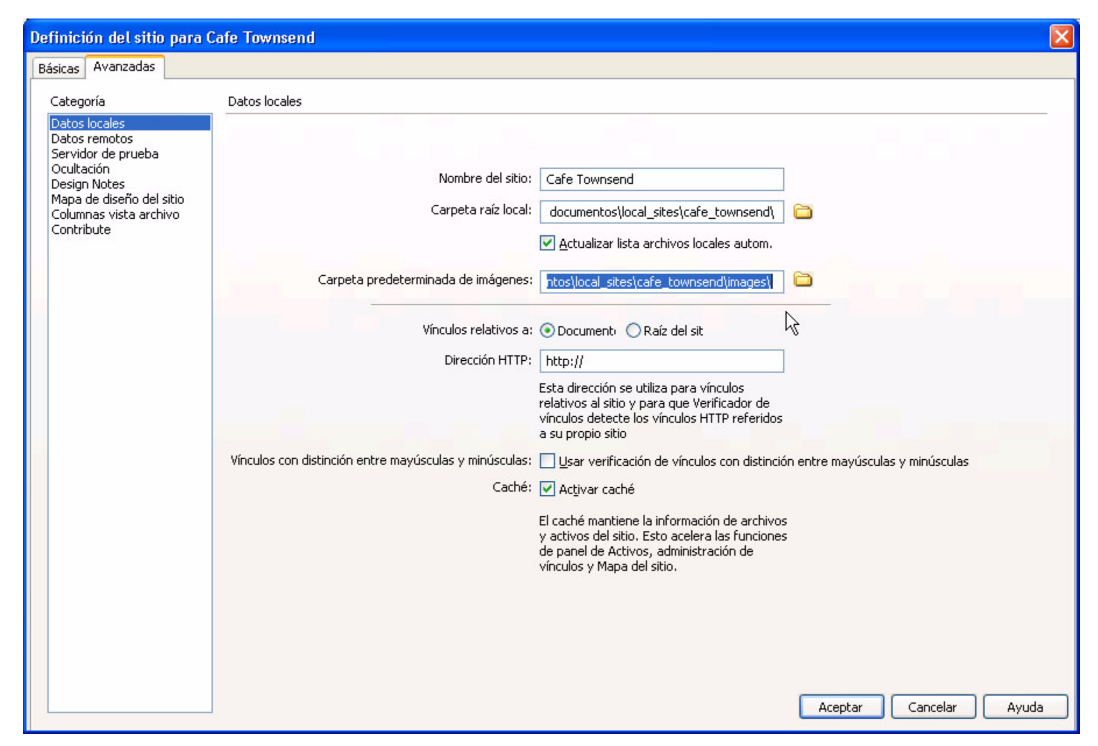
5. En el cuadro de texto Carpeta raíz local, especifique la carpeta cafe_townsend que copió en la carpeta local_sites en el apartado anterior.

   Puede hacer clic en el icono de la carpeta para examinar y seleccionar la carpeta, o introducir una ruta en el cuadro de texto Carpeta raíz local.

6. En el cuadro de texto Carpeta predeterminada de imágenes, especifique la carpeta de imágenes que ya existe en la carpeta cafe_townsend.

   Puede hacer clic en el icono de la carpeta para examinar y seleccionar la carpeta, o introducir una ruta en el cuadro de texto Carpeta predeterminada de imágenes.

El cuadro de diálogo Definición de sitio debe parecerse ahora al siguiente.

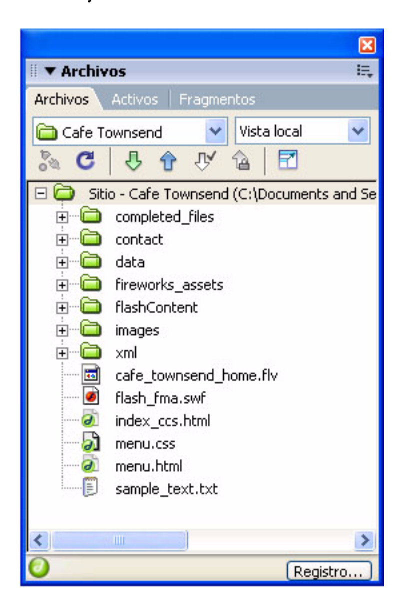


7. Haga clic en Aceptar.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Administrar sitios, en el que se muestra el nuevo sitio.

8. Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

El panel Archivos mostrará ahora la nueva carpeta raíz local correspondiente al sitio actual. La lista de archivos del panel Archivos actúa como administrador de archivos, ya que permite copiar, pegar, eliminar, mover y abrir archivos como si se tratara del escritorio del PC.



Para más información sobre cómo funciona el panel Archivos, consulte "El panel Archivos" en la página 40.

Ya ha definido una carpeta raíz local para el sitio. La carpeta raíz local es el punto de su equipo local donde almacena las copias de trabajo de sus páginas Web. Más adelante, si quiere publicar sus páginas y hacerlas públicas, deberá definir una carpeta remota, es decir, un lugar en un equipo remoto donde resida un servidor Web y donde se almacenen las copias publicadas de sus archivos locales.

Puede seguir el resto de los tutoriales de esta guía para crear el sitio de muestra de Cafe Townsend, o bien puede trabajar en sus propias páginas Web. Cuando acabe de crear y editar las páginas, continúe con la definición de una carpeta remota en un servidor y con la publicación de las páginas. Para más información, consulte Capítulo 7, "Tutorial: Publicación del sitio".

CAPÍTULO 4

Tutorial: Crear un diseño de página basado en tablas

4

Este tutorial explica cómo crear un diseño de página basado en tablas con Macromedia Dreamweaver 8. Un *diseño de página* determina cómo va a aparecer la página en el navegador, mostrando, por ejemplo, la situación de los menús, las imágenes, y el contenido de Macromedia Flash.

Las tablas constituyen una herramienta muy eficaz para presentar datos de tabla y establecer el diseño de texto y gráficos en una página HTML. Puede utilizar las tablas para crear su propio diseño de un modo rápido y sencillo. En este tutorial, va a crear varias tablas en un nuevo documento de Dreamweaver. Las filas y celas de las tablas sirven de cuadros contenedores para el contenido que añadirá posteriormente.

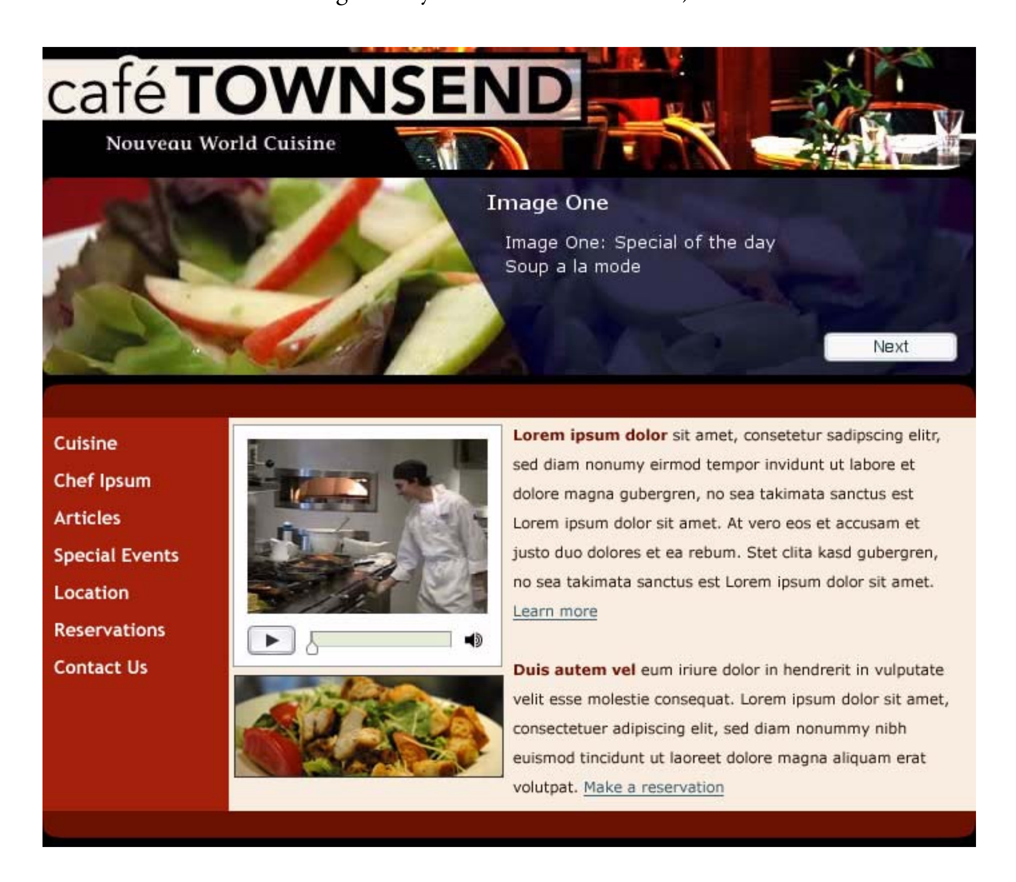
En este tutorial va a realizar las tareas siguientes:

Examen de la maqueta de diseño

Lo habitual no es empezar a construir un sitio Web iniciando Dreamweaver y creando páginas directamente. Los primeros pasos para crear un sitio Web debe darlos sobre una hoja de papel, o en una aplicación de edición gráfica como Macromedia Fireworks. Los diseñadores gráficos suelen crear un boceto artístico general del sitio Web (también conocido como “maqueta”), con el fin de mostrárselo al cliente y asegurarse de que la idea inicial para el sitio Web recibe la aprobación del cliente.

Una maqueta está formada por una cantidad indeterminada de elementos de páginas que el cliente ha solicitado para su sitio Web. Por ejemplo, el cliente podría haber dicho: "quiero un logotipo en la parte superior de la página, una zona de navegación que enlace con estas otras páginas, una sección para una tienda online y una parte donde pueda insertar videoclips." A partir de esto, el diseñador comienza a planificar el diseño de la página y realiza bocetos de páginas de muestra que cumplen los requisitos del cliente.

Este tutorial le proporciona una maqueta completa y aprobada para Cafe Townsend, un restaurante ficticio que ha solicitado un sitio Web. Su trabajo como diseñador Web consiste en transformar el comp en una página web activa (probablemente contando con la ayuda de otros diseñadores gráficos y desarrolladores de Flash).



Verá que el diseñador gráfico le ha proporcionado un comp para una página Web que incluye varias zonas de contenido, así como algunas ideas gráficas. A lo largo de los apartados siguientes, va a utilizar Dreamweaver para desarrollar este diseño.

También puede abrir el archivo comp original para verlo en la pantalla del equipo. El archivo comp, homepage-mockup.jpg, puede encontrarlo en la carpeta fireworks_assets dentro de la carpeta cafe_townsend que copió a su disco duro en el apartado Capítulo 3, "Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto". Si lo prefiere, también puede imprimir el comp para tenerlo delante mientras crea la página.

Creación y almacenamiento de una página nueva

Después de crear un sitio nuevo y examinar los comps, ya puede empezar a crear páginas Web. Comience creando una página nueva y guardándola en la carpeta raíz local cafe_townsend de su sitio Web. Más adelante esta página será la página de inicio de Cafe Townsend, un restaurante ficticio.

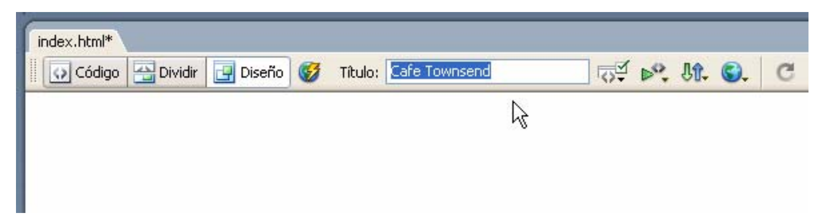
Si no ha creado una carpeta raíz local llamada cafe_townsend, deberá hacerlo antes de continuar. Para instrucciones, consulte Capítulo 3, "Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto".

1. En Dreamweaver, Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En la ficha General del cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione Página básica en la lista Categoría, seleccione HTML en la lista Página básica y haga clic en Crear.
3. Seleccione Archivo > Guardar como.
4. En el cuadro de diálogo Guardar como, busque y abra la carpeta cafe_townsend que definió como carpeta raíz local del sitio.

   Esta carpeta la creó en Capítulo 3, "Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto", dentro de una carpeta llamada local_sites.
5. Escriba **index.html** en el cuadro de texto Nombre de archivo y haga clic en Guardar.

   El nombre de archivo aparecerá ahora en la barra de título en la parte superior de la ventana de la aplicación.

6. En el cuadro de texto Título del documento en la parte superior del nuevo documento, escriba **Cafe Townsend**.



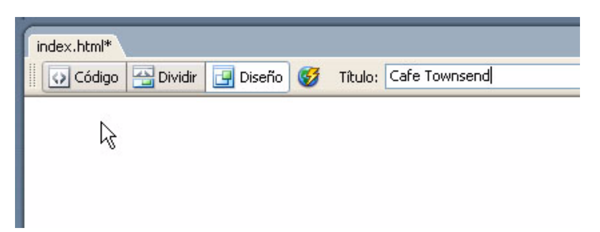
Éste es el título de la página (distinto al nombre de archivo). Los visitantes del sitio verán este título en la barra del título del navegador cuando accedan a ella a través de su navegador Web.

7. Seleccione Archivo > Guardar para guardar la página.

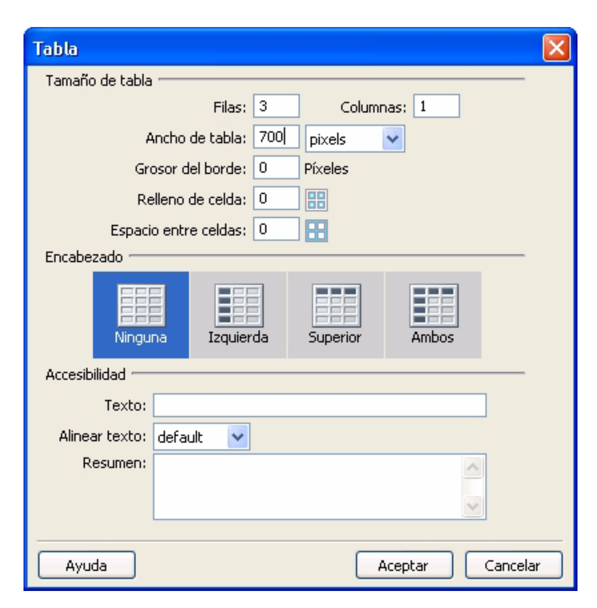
Inserción de tablas

A continuación, vamos a introducir una tabla que incluirá texto, gráficos y activos de Macromedia Flash.

1. Haga clic una vez en la página para colocar el punto de inserción en la esquina superior izquierda de la página.

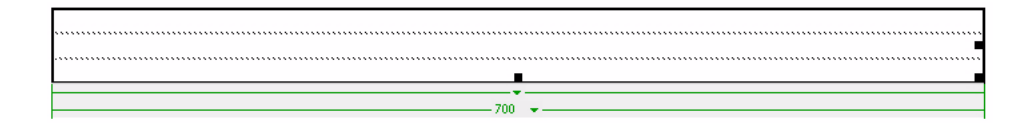


2. Seleccione Insertar> Tabla.
3. En el cuadro de diálogo Tabla, siga este procedimiento:
   - Escriba **3** en el cuadro de texto Filas.
   - Escriba **1** en el cuadro de texto Columnas.
   - Escriba **700** en el cuadro de texto Ancho de tabla.
   - Seleccione Píxeles en el menú emergente Ancho de tabla.
   - Escriba **0** en el cuadro de texto Grosor del borde.
   - Escriba **0** en el cuadro de texto Relleno de celda.
   - Escriba **0** en el cuadro de texto Espacio entre celdas.



4. Haga clic en Aceptar.

   Aparece en su documento una tabla con tres filas y una columna. La tabla tiene 700 píxeles de ancho, sin bordes, relleno de celda ni espacio entre celdas.



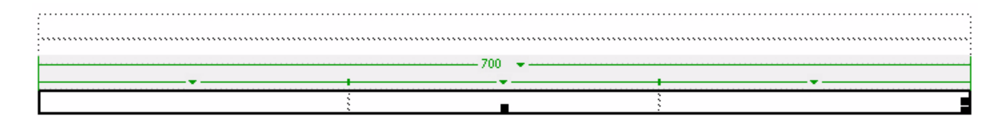
Más información sobre las tablas Las tablas constituyen una herramienta muy eficaz para presentar datos de tabla y establecer el diseño de texto y gráficos en una página HTML. Una tabla consta de una o varias filas, cada una de las cuales consta, a su vez, de una o más celdas. Al crear filas múltiples con celdas múltiples, las celdas formal columnas. Técnicamente, una celda es una división dentro de una fila horizontal, y una columna es una acumulación vertical de estas divisiones de celdas.
Dreamweaver muestra el ancho de la tabla y de cada columna en el Selector de tablas (marcado con líneas verdes) cuando se selecciona una tabla o cuando el punto de inserción está en ella.



Junto a los anchos se encuentran flechas para el menú de encabezado de la tabla y los menús de encabezado de las columnas. Puede utilizar los menús para acceder rápidamente a determinados comandos relacionados con tablas. También puede activar o desactivar la vista de los anchos y los menús seleccionando Ver › Ayudas visuales › Anchos de tabla.
Las tablas pueden tener bordes, y las celdas de una tabla pueden tener relleno, espaciado o ambos. El relleno de celda determina el número de píxeles entre el contenido de una celda y los límites de la misma. El espacio entre celdas determina el número de píxeles entre celdas contiguas de una tabla.
Si no se especifican de forma explícita los valores de relleno y espaciado de celda, la mayoría de los navegadores mostrará la tabla como si el valor de relleno de celda fuera 1 y el de espaciado de celda fuera 2. Si quiere asegurarse de que los navegadores muestran la tabla sin relleno ni espaciado, establezca 0 como valor de ambos atributos.
Para más información sobre tablas, consulte el Capítulo 8, “Presentación de contenido en tablas” en *Utilización de Dreamweaver*.

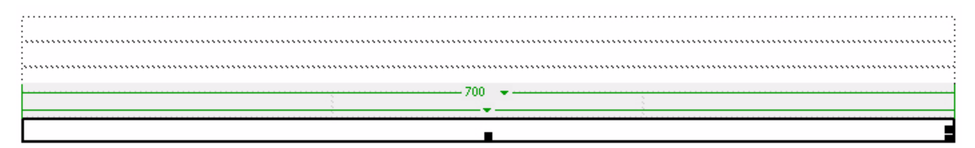
5. Haga clic una vez a la derecha de la tabla para anular la selección.
6. Seleccione Insertar> Tabla para insertar otra tabla.
7. En el cuadro de diálogo Insertar tabla, siga este procedimiento para la segunda tabla:
   - Escriba **1** en el cuadro de texto Filas.
   - Escriba **3** en el cuadro de texto Columnas.
   - Escriba **700** en el cuadro de texto Ancho de tabla.
   - Seleccione Píxeles en el menú emergente Ancho de tabla.
   - Escriba **0** en el cuadro de texto Grosor del borde.
   - Escriba **0** en el cuadro de texto Relleno de celda.
   - Escriba **0** en el cuadro de texto Espacio entre celdas.
8. Haga clic en Aceptar.

Aparece una segunda tabla con una fila y tres columnas debajo de la primera tabla.



9. Haga clic a la derecha de la tabla para anular la selección.
10. Inserte una tercera tabla seleccionando Insertar > tabla e introduciendo los siguientes valores en el cuadro de diálogo Insertar tabla:
    - Escriba **1** en el cuadro de texto Filas.
    - Escriba **1** en el cuadro de texto Columnas.
    - Escriba **700** en el cuadro de texto Ancho de tabla.
    - Seleccione Píxeles en el menú emergente Ancho de tabla.
    - Escriba **0** en el cuadro de texto Grosor del borde.
    - Escriba **0** en el cuadro de texto Relleno de celda.
    - Escriba **0** en el cuadro de texto Espacio entre celdas.
11. Haga clic en Aceptar.

    Aparece una tercera tabla con una fila y una columna debajo de la segunda tabla.



Haga clic a la derecha de la tabla para anular la selección. La página creada debe ser parecida a la siguiente:



NOTA

Es posible que se vea el Selector de tablas (señalado con líneas verdes) después de insertar una tabla. Puede hacer desaparecer el Selector de tablas haciendo clic fuera de la tabla. También puede desactivar el Selector de tablas seleccionando Ver > Ayudas visuales > Anchos de tabla.

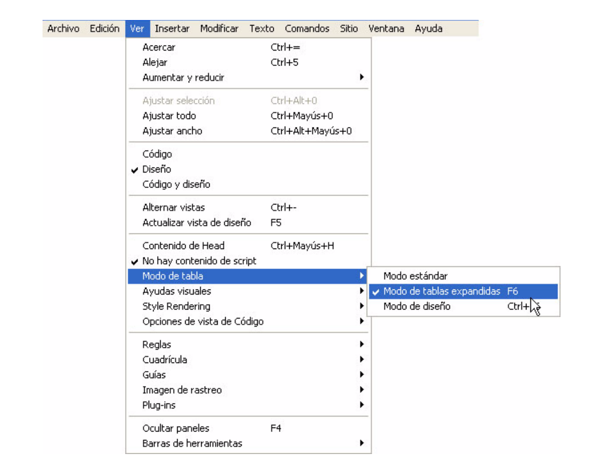
Establecimiento de las propiedades de una tabla

Ahora va a definir propiedades específicas de la tabla utilizando el modo de tablas expandidas, una función que añade temporalmente relleno y espaciado de celdas a las tablas y aumenta los bordes, para así simplificar la edición. Específicamente, permite colocar el punto de inserción de manera precisa, sin seleccionar accidentalmente la tabla equivocada o el contenido de otra tabla.

NOTA

Una vez concluida la definición de propiedades de la tabla en el modo de tablas expandidas, regrese siempre al Modo estándar. El modo de tablas expandidas no es un entorno WYSIWYG, por lo que algunas operaciones, como el cambio de tamaño, no producirán el resultado esperado.

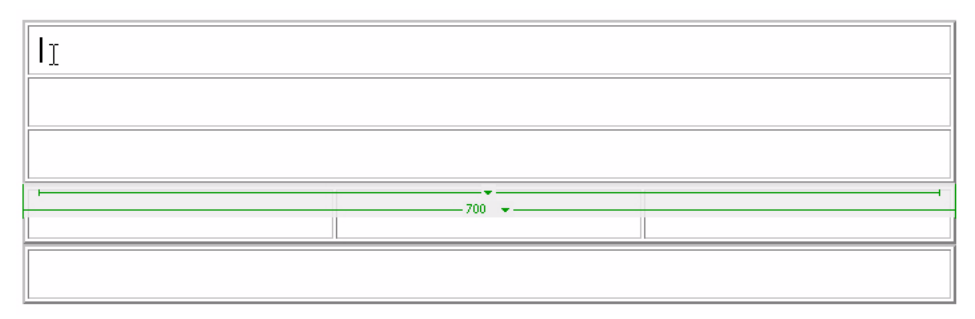
1. Seleccione Ver > Modo de tabla > Modo de tablas expandidas.



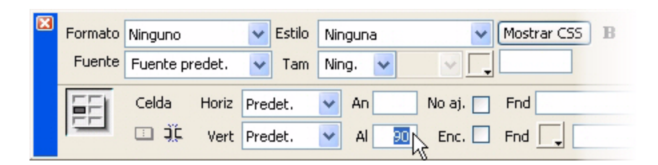
NOTA

Si aparece el cuadro de diálogo Introducción al modo de tablas expandidas, haga clic en Aceptar.

2. Haga clic una vez dentro de la primera fila de la primera tabla.

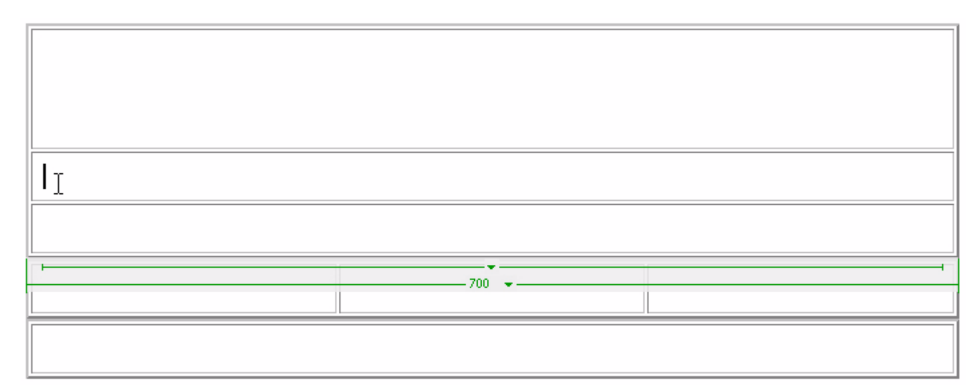


3. En el inspector de propiedades (Ventana> Propiedades), introduzca **90** en el cuadro de texto Alto de celda (Al) y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



NOTA Si no aparece el cuadro de texto Alto de celda, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.

4. Haga clic una vez dentro de la segunda fila de la primera tabla.



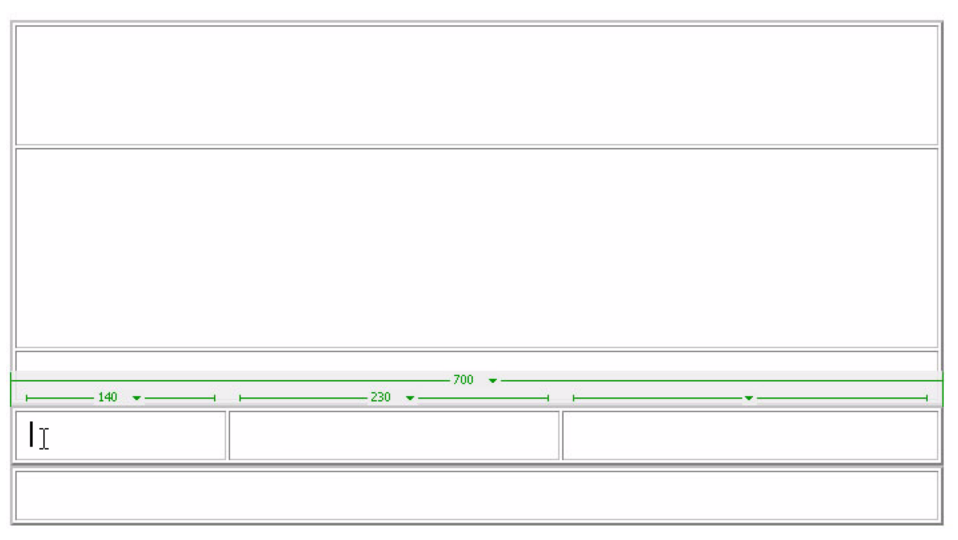
5. En el inspector de propiedades, introduzca **166** en el cuadro de texto Alto de celda y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

6. Haga clic una vez dentro de la tercera fila de la primera tabla.
7. En el inspector de propiedades, introduzca **24** en el cuadro de texto Alto de celda y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

   Ahora debe tener tres filas de alturas diferentes en la primera tabla.

   A continuación vamos a definir las propiedades de la segunda tabla (la que consta de tres columnas).

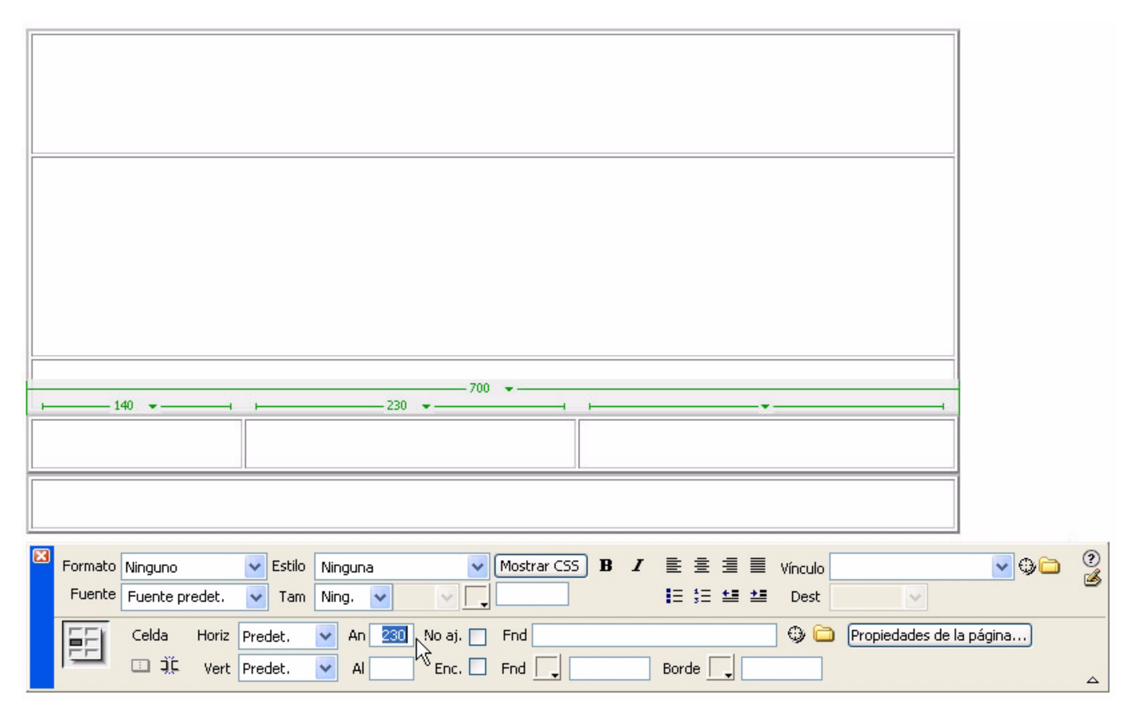
8. Haga clic una vez dentro de la primera columna de la segunda tabla.



9. En el inspector de propiedades, introduzca **140** en el cuadro de texto Ancho de celda (An) y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

10. Haga clic una vez dentro de la segunda columna de la segunda tabla.

11. En el inspector de propiedades, introduzca **230** en el cuadro de texto Ancho de celda y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



12. Defina el ancho de la tercera columna con un valor de **230** píxeles.

Si el Selector de tablas está activado (Ver > Ayudas visuales > Anchos de tabla), podrá ver sobre las columnas de la tabla respectivas los tres valores en píxeles que acaba de introducir.

No va a introducir valores para la altura de las celdas de esta tabla porque la altura de dichas celdas variará dependiendo del contenido que agregue más adelante.

13. Por último, haga clic dentro de la última tabla (la que tiene una fila y una columna).

14. En el inspector de propiedades, introduzca 24 en el cuadro de texto Alto de celda y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

El diseño creado debe ser parecido al siguiente:

15. Haga clic en el vínculo Salir de modo de tablas expandidas en la parte superior de la ventana de documento para regresar al Modo estándar.

16. Guarde la página.

Inserción de un marcador de posición de imagen

Un marcador de posición de imagen es un gráfico que se utiliza hasta que el gráfico definitivo está listo para su incorporación a la página Web. Un marcador de posición de imagen puede resultar útil al crear el diseño de página, pues permite colocar una imagen en una página antes de crear la imagen.

1. En la ventana de documento, haga clic una vez dentro de la primera fila de la primera tabla.
2. Seleccione Insertar > Objetos de imagen > Marcador de posición de imagen.
3. En el cuadro de diálogo Marcador de posición de imagen, siga este procedimiento:
   - Escriba **banner_graphic** en el cuadro de texto Nombre.
   - Escriba **700** en el cuadro de texto Ancho.
   - Escriba **90** en el cuadro de texto Alto.
   - Haga clic en el cuadro de color y seleccione un color en el selector de color. Para este tutorial, seleccione un marrón rojizo (#993300).
   - Deje en blanco el cuadro de texto Texto alternativo.

Acerca de...

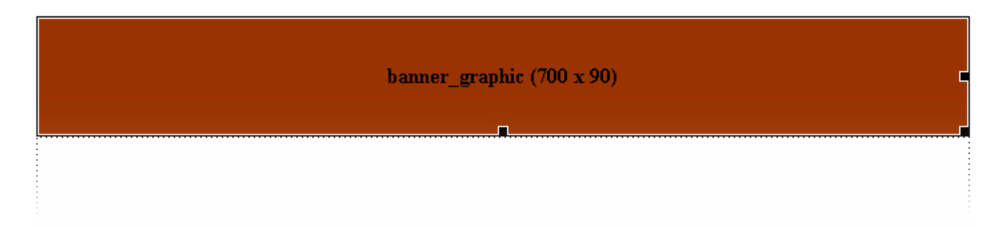
Nota sobre el texto alternativo El texto alternativo es una descripción textual de una imagen en una página Web. Forma parte del código HTML y no se muestra en la página. Es importante proporcionar texto alternativo para la mayoría de sus imágenes, con el fin de ofrecer la información proporcionada por la imagen a los visitantes del sitio que utilicen lectores de pantalla o navegadores que sólo admiten texto. En los gráficos de rótulo, que sólo suelen mostrar el logotipo en la página Web, no es esencial proporcionar texto alternativo. Si deja el cuadro de texto Texto alternativo en blanco en el cuadro de diálogo Marcador de posición de imagen, Dreamweaver añade un atributo `alt=""` a la etiqueta `img`. Si posteriormente decide que quiere añadir texto alternativo a una imagen, puede seleccionar la imagen e introducir el texto alternativo en el inspector de propiedades. Por ejemplo, si más adelante cambia el logotipo añadiendo un número de teléfono dirección, podría incluir esta información en el texto alternativo.

Acerca de...

Marcadores de posición de imagen Un marcador de posición de imagen es un gráfico que se utiliza hasta que el gráfico definitivo está listo para su incorporación a la página Web; no es una imagen gráfica que se puede ver en el navegador. Antes de publicar el sitio, reemplace todos los marcadores de posición de imágenes que haya añadido por archivos gráficos aptos para la Web, como archivos GIF o JPEG.
Si dispone de Macromedia Fireworks, puede crear un nuevo gráfico desde un marcador de posición de imagen de Dreamweaver. Al seleccionar el marcador de posición de imagen y hacer clic en el botón Crear del inspector de propiedades, Fireworks abre un nuevo lienzo. Las dimensiones de la nueva imagen se configuran con el mismo tamaño que la imagen del marcador de posición. Puede crear y editar la imagen como desee y reemplazar la imagen del marcador de posición en Dreamweaver. Para información sobre cómo crear una imagen en Fireworks a partir de un marcador de posición de imagen, consulte “Utilización de Fireworks para modificar marcadores de posición de imagen de Dreamweaver” en *Utilización de Dreamweaver*.

4. Haga clic en Aceptar.

   El marcador de posición de imagen aparece dentro de la primera tabla. El marcador de posición de imagen muestra una etiqueta y los atributos de tamaño de la imagen que en su momento colocará en ese lugar.



NOTA

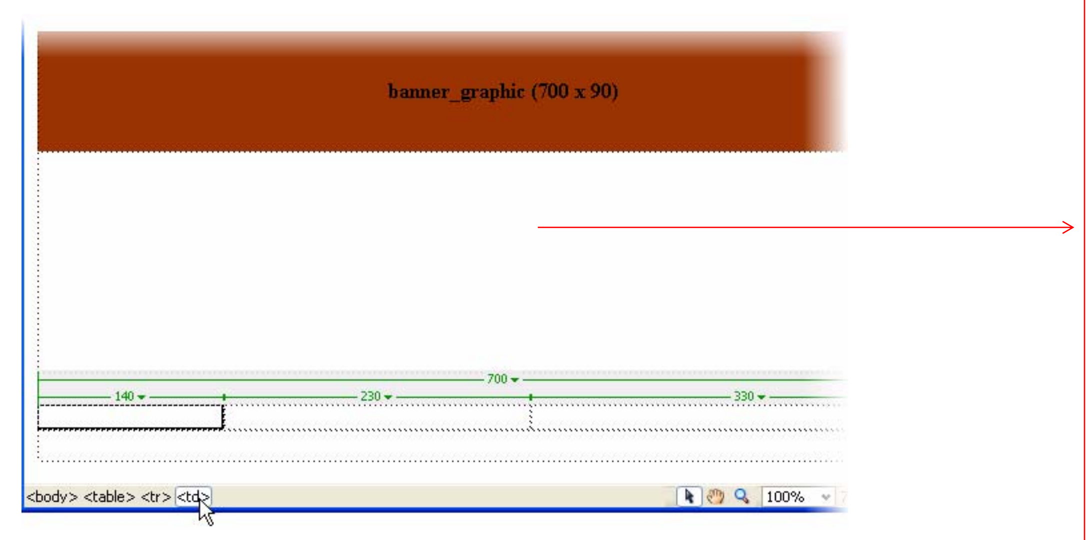
Cuando se visualiza en un navegador, el texto de etiqueta y tamaño del marcador de posición de imagen no aparecen.

5. Guarde la página.

Adición de color a la página

A continuación va a añadir más color a la página configurando los colores de algunas de las celdas de la tabla y del fondo de la página.

1. Haga clic una vez dentro de la primera celda de la tabla de tres columnas.
2. Haga clic en la etiqueta <td> (etiqueta de celda) en el selector de etiquetas para seleccionar la celda.

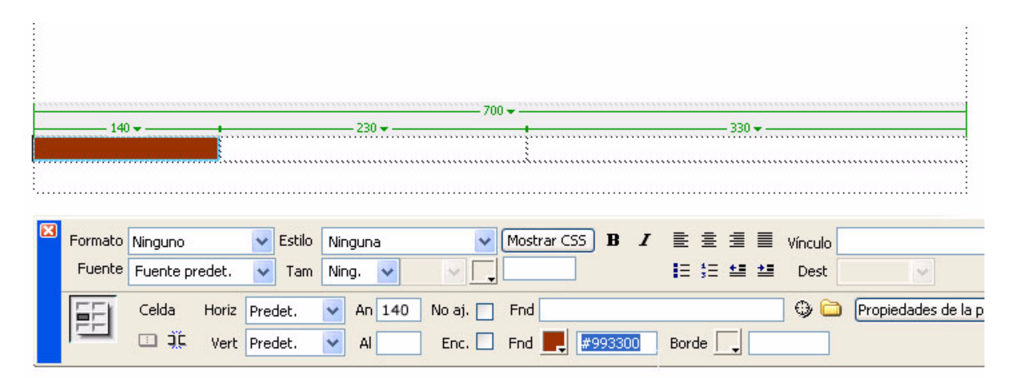


3. En el inspector de propiedades (Ventana> Propiedades), haga clic una vez dentro del cuadro de texto Color de fondo.

   El cuadro de texto está situado justo al lado del cuadro de color del Color de fondo (Fnd).

NOTA Si no aparece el cuadro de texto Color de fondo, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.

4. En el cuadro de texto Color de fondo, introduzca el valor hexadecimal **993300** y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



La celda de la tabla se volverá de color marrón rojizo.

5. Haga clic una vez dentro de la segunda celda de la tabla de tres columnas.

6. Haga clic en la etiqueta <td> (etiqueta de celda) en el selector de etiquetas para seleccionar la celda.

7. En el cuadro de texto Color de fondo, introduzca el valor hexadecimal **#F7EEDF** y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

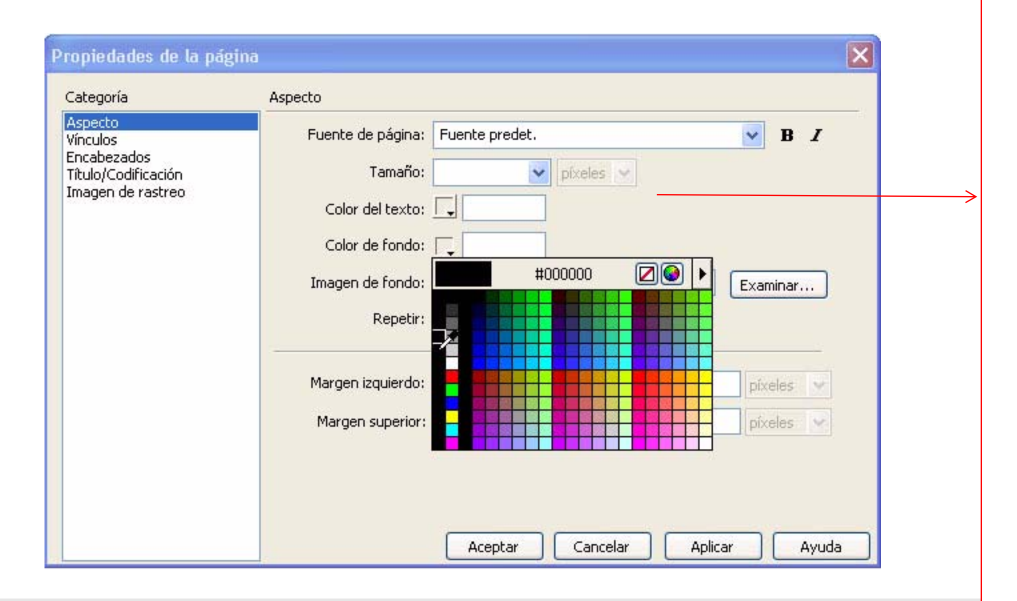
   La celda de la tabla se volverá de color marrón claro.

8. Repita los pasos de 5 a 7 para cambiar también el color de la tercera celda de la tabla a un marrón claro.

9. Una vez definidos los colores de las tres celdas, haga clic una vez fuera de la tabla para anular la selección.

A continuación cambiará el color de fondo de toda la página modificando las propiedades de la página. El cuadro de diálogo Propiedades de la página le permite configurar varias propiedades de la página, incluyendo, entre otros, el tamaño y el color de las fuentes de la página, el color de los vínculos visitados y los márgenes de la página.

1. Seleccione Modificar > Propiedades de la página.
2. En la categoría Aspecto del cuadro de diálogo Propiedades de la página, haga clic en el cuadro de color Color de fondo y seleccione negro (#000000) en el selector de color.



Acerca de...

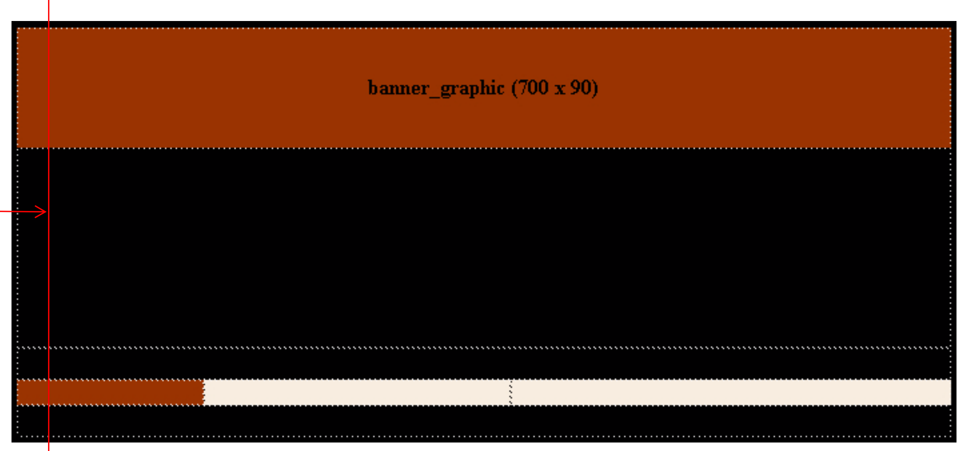
Elegir colores En HTML, los colores se expresan en forma de valores hexadecimales (por ejemplo, #FF0000) o con nombres (red). Un color seguro para la Web es aquél que se muestra de la misma forma en Netscape Navigator y en Microsoft Internet Explorer, tanto en Windows como en Macintosh, con un modo de 256 colores. Existen 216 colores comunes y cualquier valor hexadecimal que combine los pares 00, 33, 66, 99, CC o FF (valores RGB 0, 51, 102, 153, 204 y 255, respectivamente) representa a un color seguro para la Web.

En Dreamweaver puede seleccionar colores introduciendo valores hexadecimales en los cuadros de texto correspondientes o seleccionando un color en el selector de color. El selector de color utiliza la paleta de 216 colores seguros para la Web; al seleccionar un color de esta paleta, se muestra el valor hexadecimal del color. Para utilizar el selector de color, haga clic en el cuadro del color para seleccionar un color.

También puede utilizar el selector de color para igualar colores. Por ejemplo, si una imagen de su página incluye un todo de azul específico y quiere aplicar el mismo color al color de fondo de una celda de la tabla, seleccione la celda en cuestión, haga clic en el cuadro de color para abrir el selector de color, mueva el cuentagotas sobre el azul de la imagen y haga clic con el botón del ratón. El selector de color rellenará la zona seleccionada con el color más parecido al que marcó con el cuentagotas. No obstante, al seleccionar colores con este método, el color seleccionado por el selector de color podría no ser un color seguro para la Web.

3. Haga clic en Aceptar.

El color de fondo de la página se vuelve negro.



4. Guarde su trabajo.

Su diseño de página quedará definido. El diseño incluye varias tablas que pueden albergar activos como imágenes, texto y archivos de Flash Video (FLV). En el siguiente tutorial, Capítulo 5, "Tutorial: Adición de contenido a las páginas", aprenderá a añadir activos a la página utilizando las diferentes funciones de inserción que le ofrece Dreamweaver.

CAPÍTULO 5

Tutorial: Adición de contenido a las páginas

5

Este tutorial le muestra cómo añadir contenido a las páginas Web en Macromedia Dreamweaver 8. Puede añadir a las páginas Web contenidos de diversa índole incluyendo, entre otros, gráficos, archivos de Macromedia Flash, vídeos de Macromedia Flash y texto. Una vez añadido el contenido a las páginas, puede obtener una vista previa con un navegador, para ver cómo va a aparecer en la Web.

En este tutorial va a realizar las tareas siguientes:

Localización de los archivos

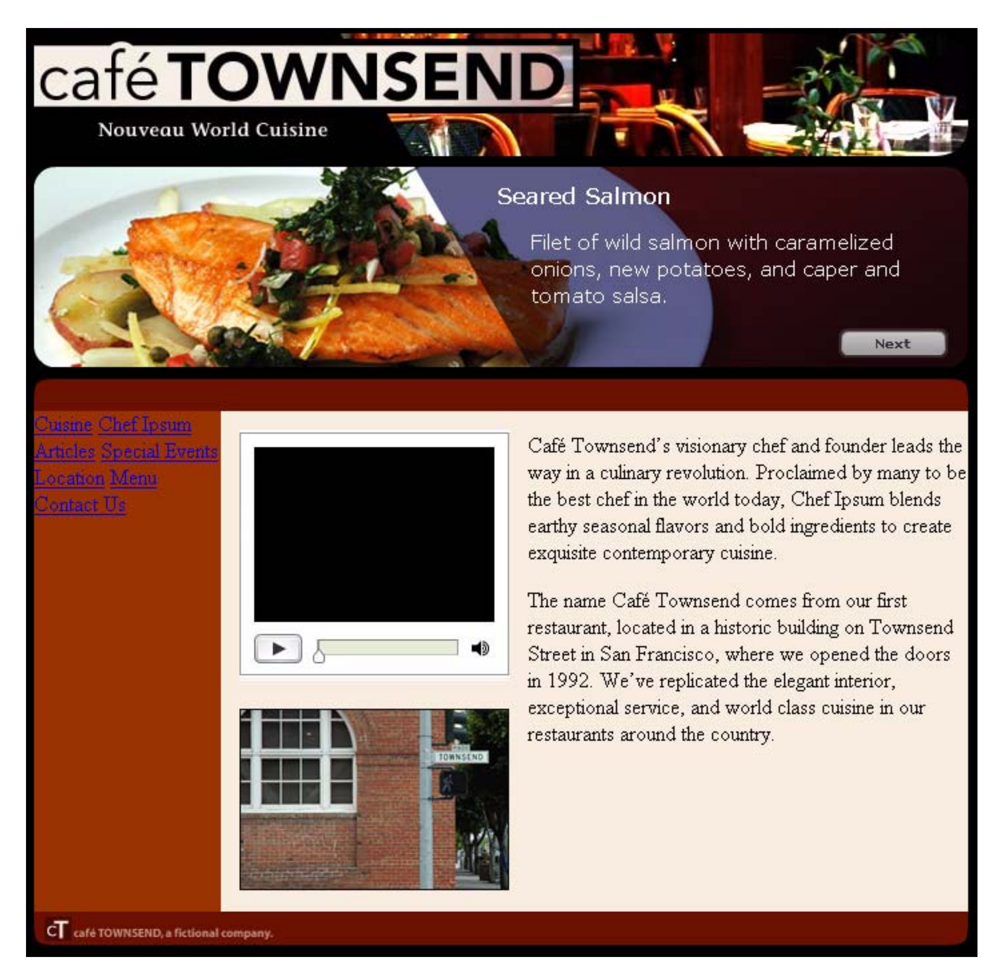
Este tutorial comienza con la página basada en tablas (index.html) que creó en el apartado Capítulo 4, “Tutorial: Crear un diseño de página basado en tablas”. Si no completó ese tutorial, puede volver atrás y completarlo antes de continuar o abrir la versión completada del tutorial y trabajar con ella.

Encontrará la versión ya completa del tutorial, table_layout.html, en la carpeta completed_files/dreamweaver, dentro de la carpeta cafe_townsend que copió en el disco duro en el Capítulo 3, “Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto”.

NOTA	Si comienza este tutorial con el archivo completado table_layout.html y no con el archivo index.html de Capítulo 4, **“**Tutorial: Crear un diseño de página basado en tablas**”**, algunos pasos e ilustraciones del tutorial no coincidirán con lo que aparece en su pantalla.

Repaso de la tarea

En este tutorial incorporará activos a la página de inicio de Cafe Townsend, un restaurante ficticio. Aprenderá a añadir imágenes, archivos de Macromedia Flash, archivos de Macromedia Flash Video y texto. Cuando haya terminado, la página se parecerá a ésta:



Como podrá ver, el texto de la página todavía no está formateado. Eso es debido a que mas adelante, en el siguiente tutorial, aprenderá a darle formato al texto utilizando hojas de estilos en cascada (CSS).

Los activos necesarios para poder realizar este tutorial se encuentran en la carpeta raíz cafe_townsend que copió en su disco duro en Capítulo 3, “Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto”. Si no ha realizado dicho tutorial, debe hacerlo antes de seguir con éste. El tutorial le irá indicando dónde puede encontrar los activos a medida que vaya avanzando.

Inserción de imágenes

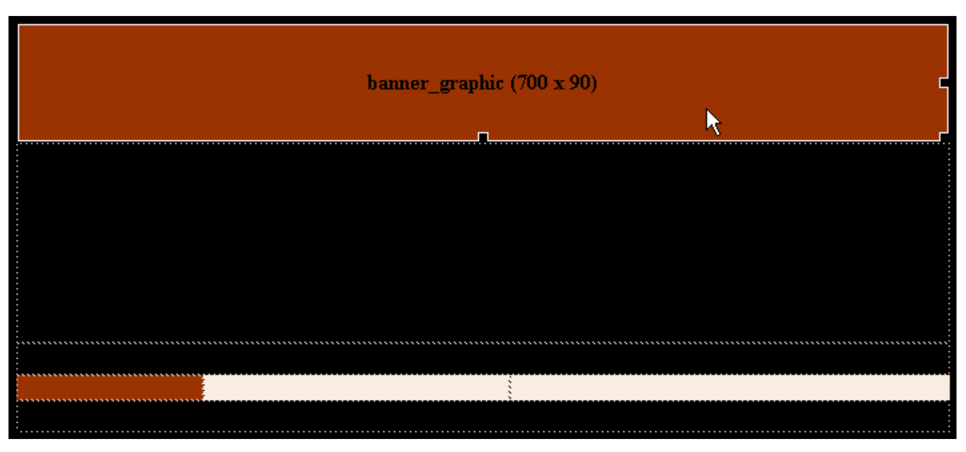
Una vez creado su diseño de página, ya puede añadir activos a la página. Vamos a comenzar añadiendo imágenes. Hay varias formas de añadir imágenes a una página Web en Dreamweaver. En este apartado va a añadir cuatro imágenes distintas a la página “index” de Cafe Townsend siguiendo varios métodos.

Reemplazo del marcador de posición de imagen

1. En Dreamweaver, abra el archivo index.html que creó en Capítulo 4, “Tutorial: Crear un diseño de página basado en tablas”.

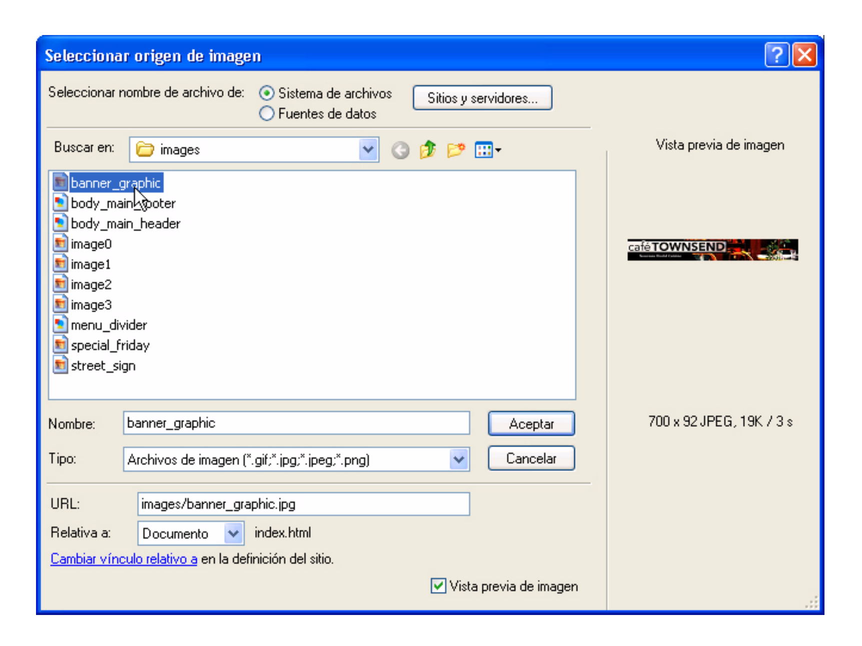
NOTA: Si no ha completado Capítulo 4, “Tutorial: Crear un diseño de página basado en tablas”, consulte los pasos a seguir en “Localización de los archivos” en la página 79.

2. Haga doble clic en el marcador de posición de imagen banner_graphic, en la parte superior de la página.



3. En el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen, acceda a la carpeta de imágenes dentro de la carpeta cafe_townsend que definió como carpeta raíz del sitio.

4. Seleccione el archivo banner_graphic.jpg y haga clic en Aceptar.



Dreamweaver sustituye el marcador de posición de imagen por el gráfico de rótulo de Cafe Townsend.



5. Haga clic una vez fuera de la tabla para anular la selección de la imagen.
6. Guarde el archivo (Archivo > Guardar).

Insertar una imagen utilizando el menú Insertar

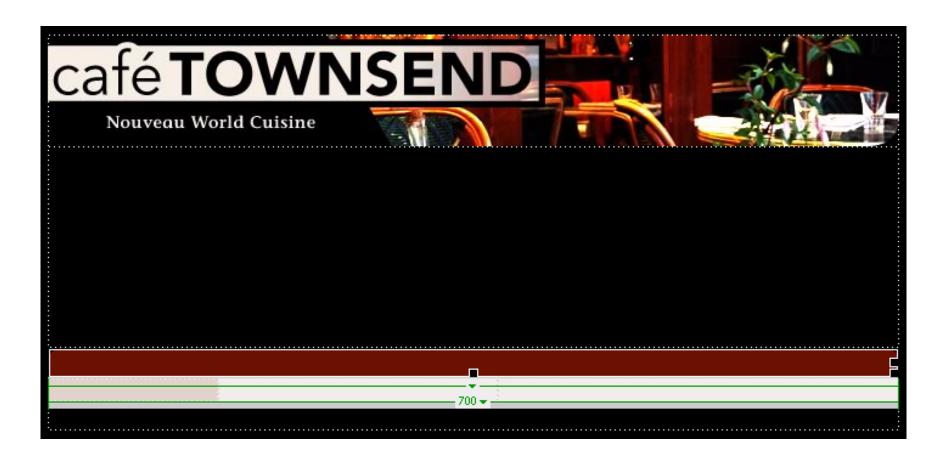
1. Haga clic una vez dentro de la tercera fila de la primera tabla (dos filas por debajo del gráfico de rótulo que acaba de insertar, justo encima de las celdas coloreadas de la tabla).



2. Seleccione Insertar > Imagen.
3. En el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen, acceda a la carpeta de imágenes dentro de la carpeta cafe_townsend, seleccione el archivo body_main_header.gif y haga clic en Aceptar.

NOTA Se abre el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de imagen, haga clic en Aceptar.

Aparece en la tabla un gráfico largo y coloreado. Parece más un color de fondo para la celda de la tabla que un gráfico, pero si lo mira con más atención verá que el gráfico tiene las esquinas redondeadas. El efecto de equinas redondeadas le dará un aspecto interesante a la parte inferior de la página una vez haya añadido todos los activos.



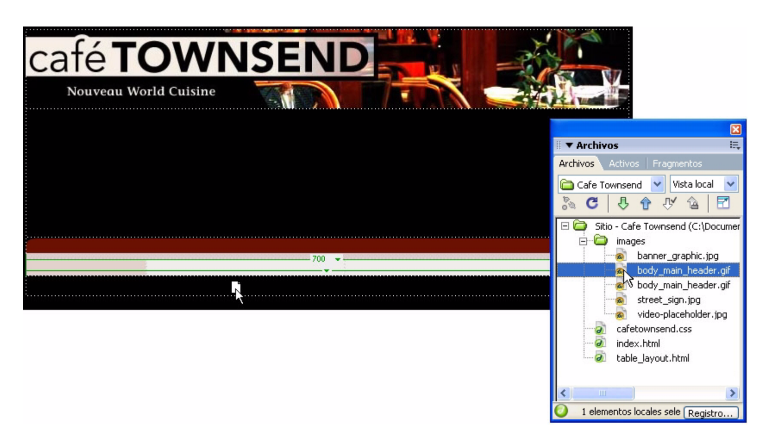
Inserción de una imagen arrastrando

1. Haga clic una vez dentro de la última fila de la última tabla de la página (justo debajo de las celdas coloreadas de la tabla).

2. En el panel Archivos (Ventana > Archivos) busque el archivo body_main_footer.gif (dentro de la carpeta de imágenes), y arrástrelo hasta el punto de inserción de la última tabla.

NOTA

Se abre el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de imagen, haga clic en Aceptar.

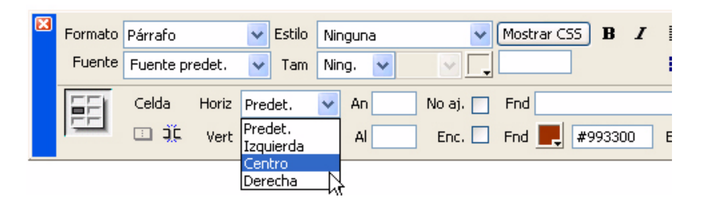


3. Haga clic una vez fuera de la tabla y guarde la página (Archivo > Guardar).

Insertar una imagen desde el panel Activos

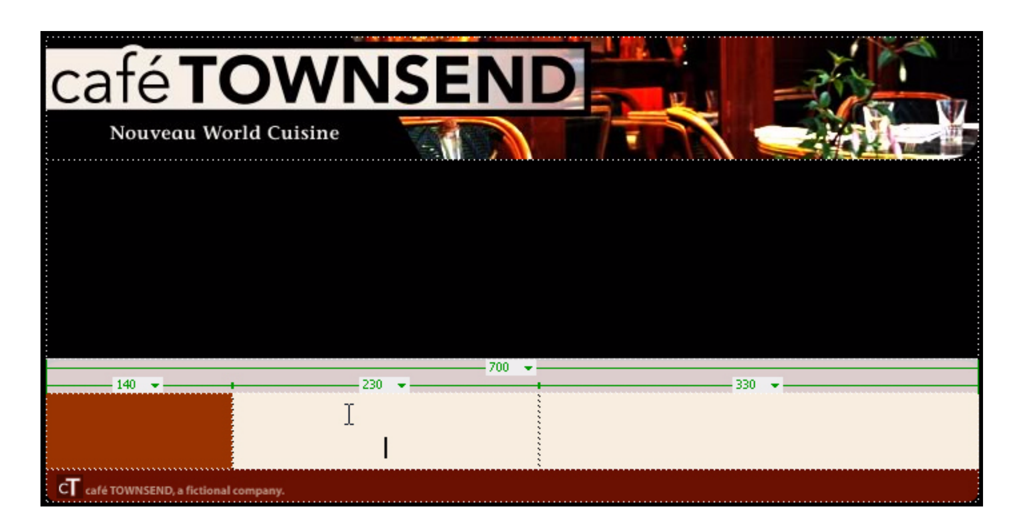
1. Haga clic una vez dentro de la columna central de la tabla de tres columnas (la primera celda de la tabla de color marrón claro).

2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), seleccione Centro en el menú emergente Horiz, y seleccione Superior en el menú emergente Vert. Esto alineará el contenido del a tabla en el centro de la celda, y empujará el contenido de la celda a la parte superior de la misma.



NOTA	Si no aparecen los menús emergentes Vert o Horiz, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.

3. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) una vez para crear más espacio.

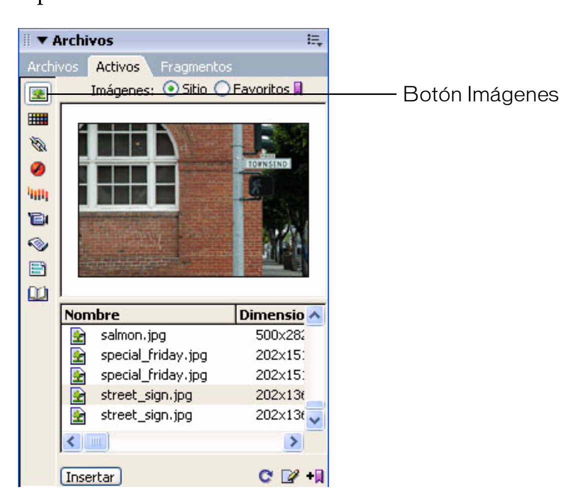


Acerca de...

El panel Activos El panel Activos le permite administrar los activos del sitio actual. En el panel Activos se muestran los activos del sitio asociados al documento activo en la ventana de documento.
deberá definir un sitio local antes de ver los activos en el panel Activos. Para más información, consulte Capítulo 3, “Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto” o *Utilización de Dreamweaver*.
El panel Activos proporciona dos vistas:
La lista **Sitio** enumera todos los activos del sitio, incluidos los colores y los URL que se utilizan en los documentos del sitio.
La lista **Favoritos** enumera únicamente los activos que haya elegido de forma explícita. Para añadir un activo a la lista Favoritos, seleccione el activo en la lista Sitio y, a continuación, seleccione Añadir a Favoritos en el menú Opciones, situado en la esquina superior derecha del panel Archivos.
Al hacer clic en un activo del panel Activos, aparece el activo seleccionado en el área de vista previa. Para cambiar el tamaño del área de vista previa, arrastre la línea que separa el área de vista previa de los encabezados de columna de activos.
Para más información, consulte “Utilización de activos” en *Utilización de Dreamweaver*.

4. Haga clic en la ficha Activos del panel Archivos o seleccione Ventana > Activos.

   Aparecen los activos de su sitio.

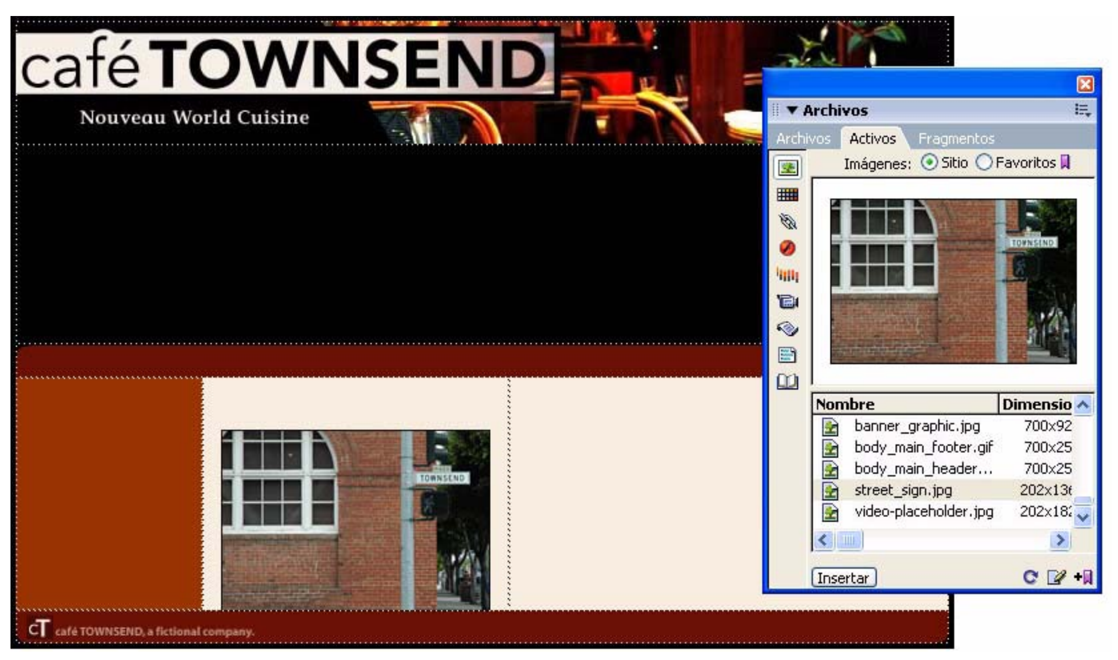


5. Si no está seleccionada la vista Imágenes, haga clic en Imágenes para ver sus activos de imagen.
6. En el panel Activos, seleccione el archivo street_sign.jpg.

7. Siga uno de estos procedimientos:
   - Arrastre el archivo street_sign.jpg hasta el punto de inserción de la celda de la tabla central.
   - Haga clic en Insertar en la parte inferior del panel Activos.

NOTA
Si se abre el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de imagen, haga clic en Aceptar.

El gráfico street_sign.jpg aparece en la página.



8. Haga clic una vez fuera de la tabla para anular la selección de la imagen.
9. Guarde la página.

Inserción y reproducción de un archivo Flash

A continuación va a insertar un archivo Flash que reproduce una serie de fotografías de alimentos ofrecidos por Cafe Townsend. El archivo Flash que va a insertar es un archivo FMA, o área de mensajería flexible. Un FMA es un tipo de aplicación Flash común que muestra un mensaje informativo. El mensaje puede cambiar según las necesidades específicas. Por ejemplo, si Cafe Townsend va a celebrar un acontecimiento especial, el FMA se podría cambiar fácilmente (sin afectar al resto de la página) para mostrar información sobre el evento en lugar de mostrar los alimentos ofrecidos.

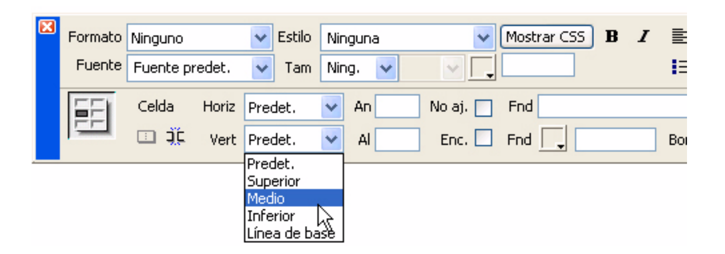
Para insertar el archivo FMA de Flash necesita insertar código HTML para incrustar el archivo en la página de Dreamweaver. Para hacer esto, lo más sencillo es insertar el archivo SWF (el archivo de película Flash exportado) en la página. Cuando se inserta un archivo SWF en Dreamweaver, Dreamweaver escribe por usted todo el código Flash HTML necesario.

1. Con la página index.html abierta en la ventana de documento de Dreamweaver, haga clic una vez dentro de la segunda fila de la primera tabla.

   La fila de la tabla justo debajo del gráfico de rótulo introducido en el apartado anterior.

2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), seleccione Centro en el menú emergente Horiz, y seleccione Medio en el menú emergente Vert.

   De este modo se colocan los contenidos de la celda de la tabla en el medio de la misma.



NOTA

Si no aparecen los menús emergentes Vert o Horiz, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.

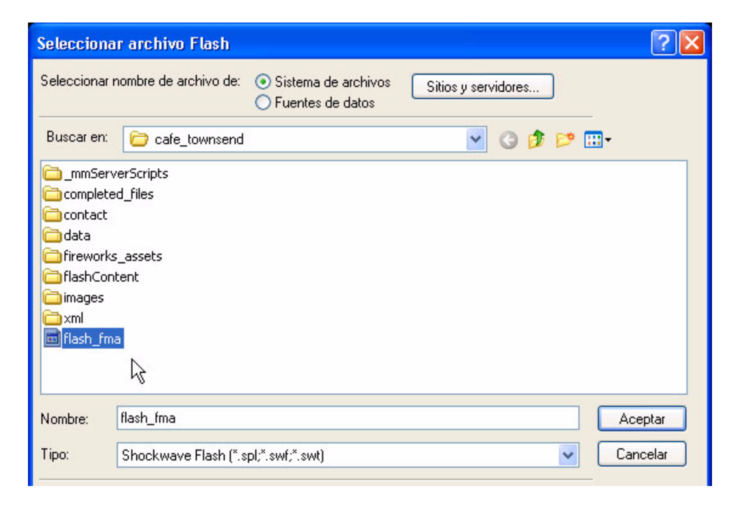
Acerca de...

Archivos flash Al crear activos en Macromedia Flash, se trabaja con archivos FLA, el tipo de archivo predeterminado de la aplicación Flash. Los archivos FLA tienen la extensión .fla. Por ejemplo, si está trabajando con un logotipo animado para un sitio Web, el nombre del archivo Flash podría ser animated_logo.fla.
Cuando termine de trabajar con el archivo FLA en Flash, debe exportar el archivo a un formato que pueda verse en la Web con Flash Player. Al exportar archivos FLA en Flash, se convierten en archivos SWF con la extensión .swf. Los archivos SWF (no FLA) reproducen contenido Flash en un navegador; es el tipo de archivo que se debe introducir en una página Web que se está diseñando con Dreamweaver.

3. Seleccione Insertar > Media > Flash.

   En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo, acceda al archivo flash_fma.swf (está en la carpeta raíz cafe_townsend del sitio) seleccione el archivo y haga clic en Aceptar.

   Si se abre el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de objeto, haga clic en Aceptar.

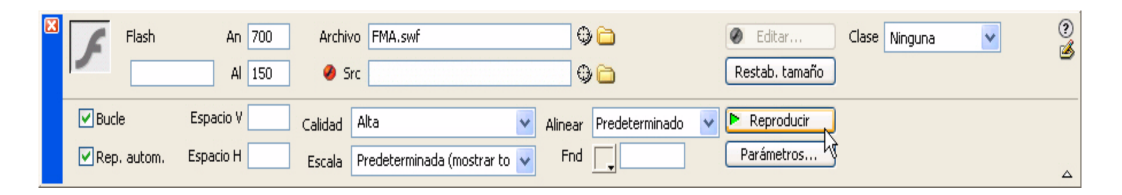


   En la ventana de documento aparecerá un marcador de posición del contenido Flash en lugar de una escena de FMA. Esto es debido a que el código HTML “apunta” al archivo SWF flash_fma.swf. Al cargar la página index.html, el navegador muestra el archivo SWF.

4. El marcador de posición del contenido Flash se mantendrá seleccionado después de insertar un archivo SWF mientras no haga clic en ningún otro punto de la página.

   Si no está seleccionado, seleccione el marcador de posición del contenido haciendo clic sobre él.

5. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en Reproducir.



NOTA	Si no puede ver el botón Reproducir de Flash, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.

Dreamweaver reproduce el archivo Flash en la ventana de documento, mostrando lo que podrán ver los visitantes de la página cuando la vean a través de un navegador.



6. En el inspector de propiedades, haga clic en Detener para detener la reproducción del archivo Flash.

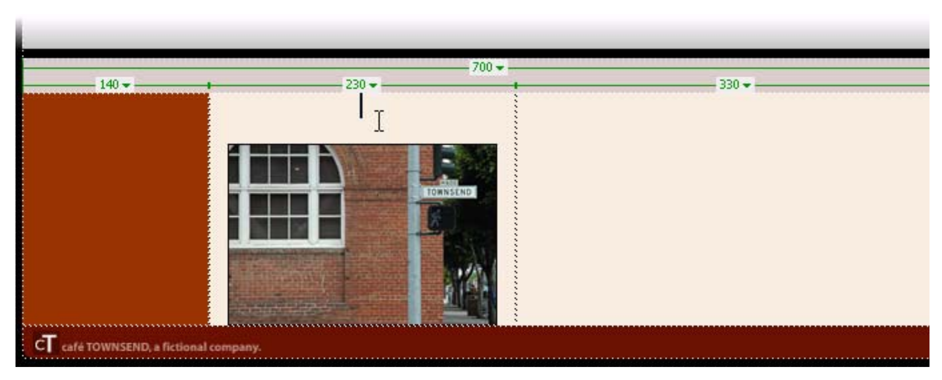
7. Guarde la página.

Inserción de Flash Video

A continuación va a insertar un archivo de vídeo Flash utilizando el activo proporcionado.

1. Con la página index.html abierta en la ventana de documento de Dreamweaver, haga clic una vez sobre el gráfico que introdujo en la columna central de la tabla de tres columnas.

   En el apartado anterior, se creó espacio antes de insertar el gráfico; es aquí donde debe hacer clic.



2. Seleccione Insertar > Media > Flash Video.

3. En el cuadro de diálogo Insertar de Flash Video, seleccione Vídeo de descarga progresiva en el menú emergente Tipo de vídeo.

Acerca de...

Flash Video El comando Insertar Flash Video de Dreamweaver le permite insertar contenido de Flash Video en las páginas Web sin tener que utilizar la herramienta de autoría de Flash. El comando inserta un componente de Flash, que muestra el contenido de Flash Video seleccionado, además de un conjunto de mandos de reproducción cuando se muestra en un navegador.

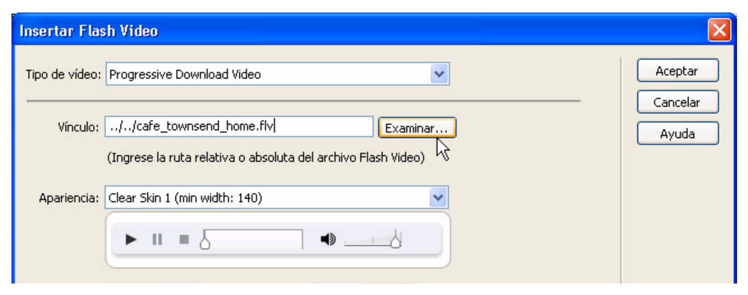
El comando Insertar Flash Video le permite ofrecer contenido de vídeo a los visitantes de su sitio a través de una de estas opciones:

El **vídeo de descarga progresiva** descarga el archivo de Flash Video (FLV) al disco duro del usuario y lo reproduce. Sin embargo, a diferencia de los métodos tradicionales de entrega de vídeo de tipo "descarga y reproducción", la descarga progresiva permite iniciar la reproducción del archivo de vídeo antes de que haya finalizado la descarga.

El **vídeo de flujo** transfiere el contenido de Flash Video y lo reproduce en la página Web de inmediato cuando se solicite. No obstante, para poder utilizar el vídeo de flujo en páginas Web, es necesario tener acceso a Macromedia Servidor de comunicaciones de Flash, el único servidor que puede transferir contenido de Flash Video.

Para más información sobre cómo utilizar Flash Video, consulte “Inserción de contenido de Flash Video” en *Utilización de Dreamweaver*.

4. En el cuadro de texto URL, especifique una ruta relativa al archivo cafe_townsend_home.flv; para ello, haga clic en Examinar, acceda al archivo cafe_townsend_home.flv (situado en la carpeta raíz cafe_townsend del sitio), y seleccione el archivo FLV.



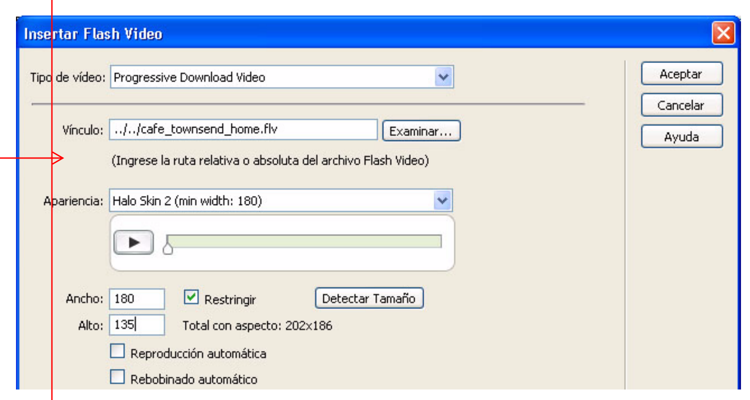
5. Seleccione Aspecto de halo 2 en el menú emergente Apariencia.

   Se muestra una vista previa del aspecto seleccionado bajo el menú emergente Apariencia. La opción Apariencia determina el aspecto y funcionamiento del componente de Flash Video que incluirá el contenido de Flash Video.

   Para más información sobre cómo seleccionar los diferentes aspectos para los componentes de Flash Video, consulte www.macromedia.com/go/flv_tutorial_es.

6. En los cuadros de texto Ancho y Alto, siga este procedimiento:

- En el cuadro de texto Ancho, escriba **180**.
- En el cuadro de texto Alto, escriba **135** y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



El valor de los cuadros de texto Ancho y Alto especifica la anchura y la altura en píxeles del archivo FLV. Puede ajustar los valores arbitrariamente para cambiar el tamaño del Flash Video en su página Web. Al aumentar las dimensiones de un vídeo, suele deteriorarse la calidad del vídeo.

NOTA

"Total con aspecto" es el valor del ancho y alto del archivo FLV más el ancho y alto del aspecto seleccionado.

7. En el resto de opciones, deje los valores predeterminados:

Restringir mantiene la misma relación de aspecto entre el ancho y alto del componente de Flash Video. Esta opción está activada de forma predeterminada.

Reproducción automática especifica si el archivo se va a reproducir al abrir la página Web. Esta opción está desactivada de forma predeterminada.

Rebobinado automático especifica si el control de reproducción vuelve al punto de inicio cuando finalice la reproducción. Esta opción está desactivada de forma predeterminada.

SUGERENCIA

Puede hacer clic en Detectar tamaño para especificar el ancho y alto exacto del archivo FLV. No obstante, en ocasiones Dreamweaver no puede determinar las dimensiones del archivo FLV. En estos casos, deberá introducir manualmente los valores de ancho y alto.

8. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo y añadir el contenido de Flash Video a la página Web.

   El comando Insertar Flash Video crea un archivo de reproducción de vídeo SWF y un archivo de skin SWF que se utilizan para reproducir el contenido de Flash Video en una página Web. (Quizás tenga que hacer clic en el botón Actualizar del panel Archivos para ver los nuevos archivos.) Estos archivos se almacenan en el mismo directorio que el archivo HTML al que está añadiendo contenido de Flash Video (en este caso, la carpeta raíz cafe_townsend). Al cargar la página HTML con el contenido de Flash Video, Dreamweaver carga estos archivos como archivos dependientes (siempre que haga clic en Sí en el cuadro de diálogo Colocar archivos dependientes).

9. Guarde la página.

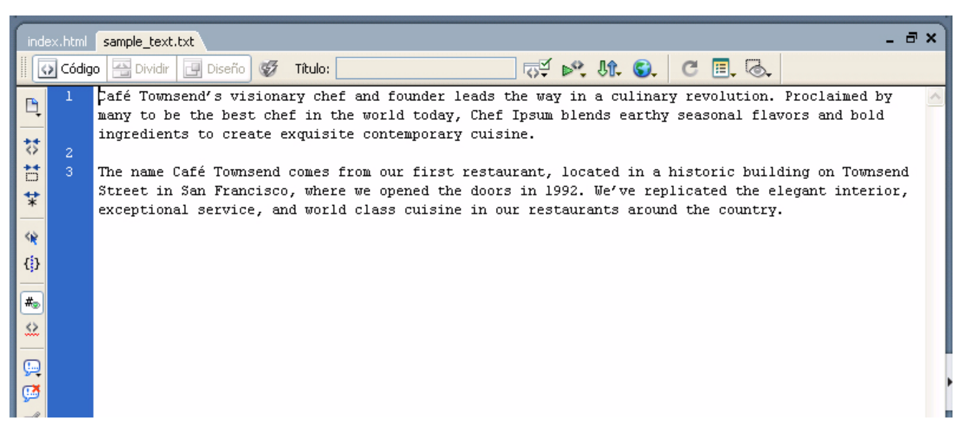
Inserción de texto

A continuación, va a añadir texto a la página. Puede escribir texto directamente en la ventana de documento de Dreamweaver o copiarlo y pegarlo de otro origen (como un archivo de Microsoft Word o de texto). Mas adelante, le dará formato al texto utilizando hojas de estilos en cascada (CSS).

Inserción del texto del cuerpo

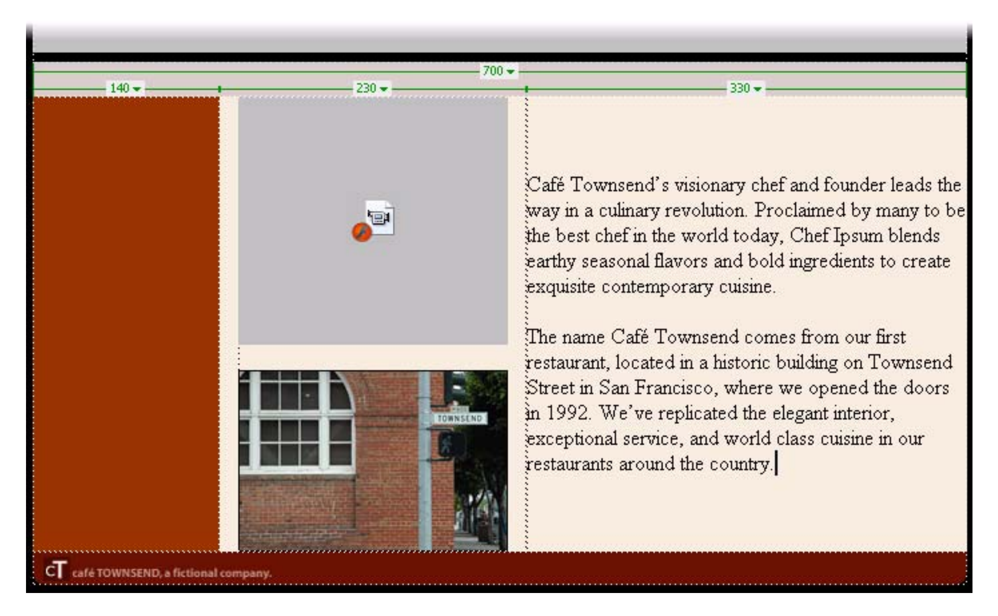
1. En el panel Archivos, localice el archivo sample_text.txt (en la carpeta raíz cafe_townsend) y haga doble clic en el icono del archivo para abrirlo en Dreamweaver.

   Esta ventana se muestra en la vista Código y no se puede cambiar a la vista Diseño (la vista que ha estado utilizando hasta ahora) porque el archivo no tiene formato HTML.



2. En la ventana de documento sample_text.txt , presione Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) para seleccionar todo el texto y, a continuación, elija Edición > Copiar para copiar el texto.
3. Cierre el archivo sample_text.txt haciendo clic en la X de la esquina superior derecha del documento.
4. En la ventana de documento index.html, haga clic una vez dentro de la tercera celda de la tabla de tres columnas (la celda a la derecha de la columna con el gráfico y el vídeo de Flash).
5. Seleccione Edición> Pegar.

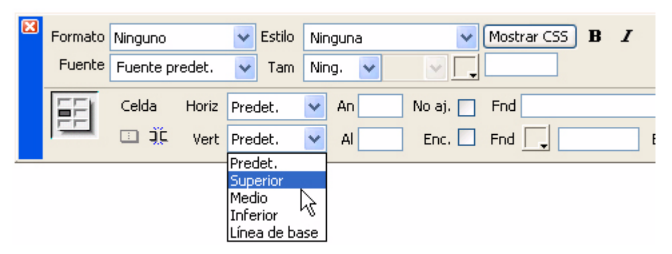
   El texto del archivo de texto aparece en la celda de la tabla seleccionada.



Dependiendo de la resolución de su monitor, el texto ampliará la tabla de tres columnas para darle cabida al texto. De momento, no se preocupe por el aspecto. En el siguiente tutorial, aprenderá a darle estilo al texto utilizando hojas de estilos CSS, para que todo el contenido se incluya en la tabla de un modo adecuado.

6. Asegúrese de que el punto de inserción continúa en la celda de la taba donde acaba de pegar el texto. Si no lo está, haga clic dentro de la celda de la tabla.

7. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), seleccione Superior en el menú emergente Vert. El texto que acaba de pegar se alineará en la parte superior de la celda. Si no aparece el menú emergente Vert, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.

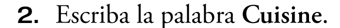


8. Guarde la página.

Inserción de texto de una barra de navegación

A continuación va a insertar texto para una barra de navegación. Tenga en cuenta que el texto no va a tener aspecto de barra de navegación hasta que lo formatee en el siguiente tutorial.

1. Haga clic una vez dentro de la primera columna de la tabla de tres columnas (la columna de color marrón rojizo).



2. Escriba la palabra **Cuisine**.



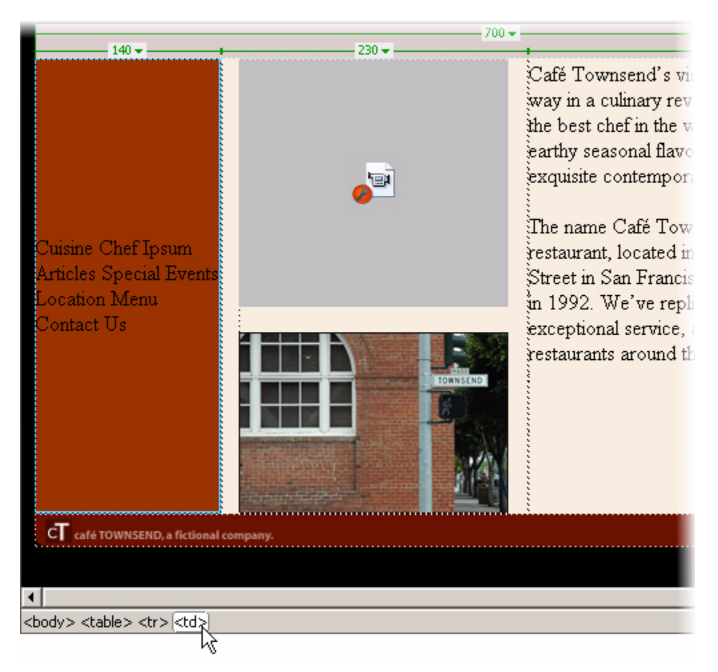
3. Presione la barra de espacio y escriba **Chef Ipsum**.

4. Repita el paso anterior hasta haber incluido las siguientes palabras con un espacio entre ellas: **Articles**, **Special Events**, **Location**, **Menu**, **Contact Us**.

   No presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) mientras escribe. Utilice solamente la barra de espacio para separar las palabras y deje que éstas se distribuyan de forma natural. El ancho fijo de la celda de la tabla determina las palabras que van a caber por línea.

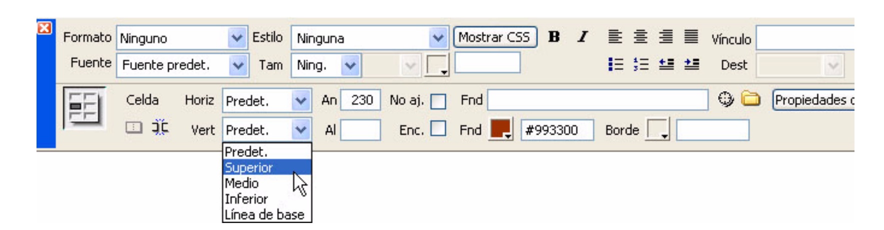


5. Manteniendo el punto de inserción en la primera celda de la tabla de tres columnas, haga clic en la etiqueta <td> del selector de etiquetas.



6. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), seleccione Superior en el menú emergente Vert.

   El texto que acaba de escribir se alineará en la parte superior de la celda.



NOTA	Si no aparece el menú emergente Vert, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.

7. Guarde la página.

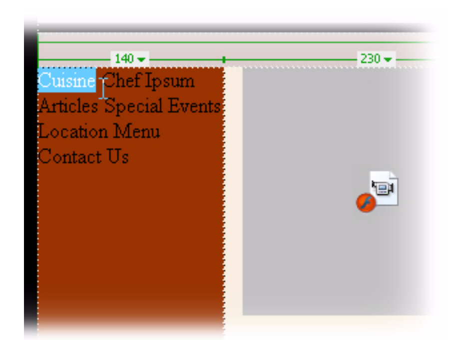
Creación de vínculos

Un vínculo es una referencia insertada en una página Web que señala a otro documento. Puede convertir prácticamente cualquier tipo de activo en un vínculo, pero el tipo de vínculo más común es el de texto.

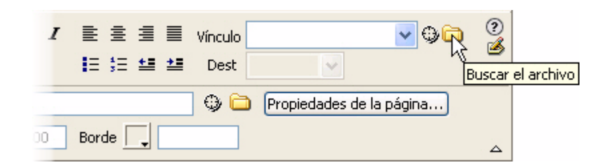
Puede crear vínculos en cualquier etapa del proceso de creación del sitio. En este apartado va a crear vínculos para la barra de navegación, aunque todavía no lo haya formateado para que aparezca como barra de navegación.

La carpeta raíz de cafe_townsend incluye una página HTML completada a la que puede enlazar con el vínculo (una página con un menú de Cafe Townsend). Esta página se utilizará para todos los vínculos de navegación, aunque si estuviera creando un sitio real tendría páginas diferentes para estos vínculos.

1. Con la página index.html abierta en la ventana de documento de Dreamweaver, seleccione la palabra *Cuisine* que introdujo en la primera celda de la tabla de tres columnas. Tenga cuidado de seleccionar únicamente la palabra *Cuisine*, y no el espacio que le sigue.



2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Vínculo.



3. En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo, localice el archivo menu.html (que está en la misma carpeta que el archivo index.html) y haga clic en Aceptar (Windows) o Escoger (Macintosh).
4. Haga clic una vez en la página para anular la selección de la palabra Cuisine. El texto Cuisine aparecerá subrayado y de color azul, lo que indica que se ha convertido en un vínculo.
5. Repita los pasos anteriores para vincular cada palabra o conjunto de palabras escritas para así poder navegar. Tendrá que crear seis vínculos más: para Chef Ipsum, Articles, Special Events, Location, Menu, y Contact Us.

   Enlace con vínculos cada palabra o conjunto de palabras a la página menu.html, y al crear los vínculos tengacuidado de no incluir los espacios antes y después de las palabras o grupos de palabras. Se trata sólo de un conjunto de vínculos ficticios; en un sitio real, enlazaría cada palabra de la barra de navegación con una página específica diferente.

NOTA

Los vínculos no funcionan cuando se hace clic en ellos en la ventana de documento en Dreamweaver; sólo funcionan en los navegadores. Para asegurarse de que los vínculos funcionan correctamente, tendrá que obtener una vista previa de la página en un navegador. Para instrucciones sobre cómo hacerlo, pase a “Vista previa de la página en un navegador” en la página 103.

6. Guarde la página.

Vista previa de la página en un navegador

La vista de Diseño le da una idea aproximada de cómo se verá la página en la Web, pero debe hacer una visualización previa en un navegador si desea ver el resultado final definitivo. Aunque en general los navegadores producen los mismos resultados, las distintas versiones de cada navegador pueden producir algunas diferencias al mostrar páginas HTML. Dreamweaver procura producir HTML que tenga el aspecto más parecido posible en todos los navegadores, si bien no puede evitar algunas diferencias. Por lo tanto, el único modo de comprobar lo que van a ver los usuarios de su página una vez publicada, es visualizándola previamente en un navegador.

1. Asegúrese de que el archivo index.html esté activo en la ventana de documento.
2. Presione F12 (Windows) u Opción+F12 (Macintosh).

   Si no está abierto, su navegador principal se iniciará mostrando la página index.



NOTA

Dreamweaver detecta automáticamente el navegador principal y lo utiliza para la vista previa. Si no aparece la vista previa o si no aparece en el navegador deseado, vuelva a Dreamweaver (si es necesario) y elija Archivo › Vista previa en el navegador › Editar lista de navegadores. Cuando aparezca el cuadro de diálogo de preferencias de Vista previa en el navegador, añada el navegador adecuado a la lista. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo Preferencias.

3. (Opcional) Vuelva a Dreamweaver para realizar los cambios necesarios.

   A continuación, guarde su trabajo y pulse de nuevo la tecla F12 para asegurarse de que sus cambios surten efecto.

Ya ha creado una página Web con contenidos. El paso siguiente consiste en formatear el contenido para darle un aspecto más atractivo. En el siguiente tutorial, aprenderá a formatear el texto que ha añadido utilizando hojas de estilos CSS.

CAPÍTULO 6

Tutorial: Formatear la página con CSS

6

Este tutorial explica cómo formatear el texto de la página utilizando hojas de estilos en cascadas (CSS) con Dreamweaver. CSS le proporciona un mayor control sobre el aspecto de la página, ya que le permite formatear y situar el texto ofreciéndole posibilidades que no existen en HTML.

En este tutorial va a realizar las tareas siguientes:

Localización de los archivos

Este tutorial comienza con la página índice de Cafe Townsend a la que añadió contenido en el apartado Capítulo 5, "Tutorial: Adición de contenido a las páginas". Si no completó ese tutorial, puede volver atrás y completarlo antes de continuar o abrir la versión completada del tutorial y trabajar con ella. Encontrará la versión ya completa del tutorial, add_content.html, en la carpeta completed_files/dreamweaver, dentro de la carpeta cafe_townsend que copió en el disco duro en el apartado Capítulo 3, "Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto".

NOTA

Si comienza este tutorial con el archivo completado add_content.html y no con el archivo index.html de Capítulo 5, "Tutorial: Adición de contenido a las páginas", algunos pasos e ilustraciones del tutorial no coincidirán con lo que aparece en su pantalla.

Repaso de la tarea

En este tutorial utilizará hojas de estilos en cascada (CSS) para formatear el texto de la página de inicio de Cafe Townsend, un restaurante ficticio. Va a crear distintos tipos de reglas CSS para formatear el texto del cuerpo. También va a formatear el texto del vínculo a la izquierda de la página, creando una barra de navegación. Cuando haya terminado, la página se parecerá al siguiente ejemplo:



Para más información sobre CSS, pase a la sección siguiente. Para empezar a crear CSS directamente, pase a "Crear una nueva hoja de estilos" en la página 112.

Conocer las CSS

Las hojas de estilos en cascada (CSS) son un conjunto de reglas de formato que controlan el aspecto del contenido de una página Web. Cuando se utiliza CSS para formatear una página, se separa el contenido de la presentación. El contenido de su página (el código HTML) reside en el archivo HTML, mientras que las reglas CSS que definen la presentación del código residen en otro archivo (una hoja de estilo externa) o en otra parte del documento HTML (normalmente en la sección <head>). Los estilos CSS aportan gran flexibilidad y control sobre el aspecto exacto que se busca en una página, desde la colocación precisa de elementos hasta el diseño de fuentes y estilos concretos.

CSS permite definir muchas propiedades que no se pueden controlar utilizando sólo HTML. Por ejemplo, puede especificar distintos tamaños y unidades de fuente (píxeles, puntos, etc.) para el texto seleccionado. Si utiliza CSS para definir el tamaño de fuente en píxeles, también conseguirá un tratamiento más coherente del diseño y el aspecto de la página en múltiples navegadores.

Una regla de formato CSS consta de dos partes: el selector y la declaración. El selector es un término (como P, H1, el nombre de una clase o un ID) que identifica el elemento formateado, y la declaración define los elementos de estilo. En el siguiente ejemplo, H1 es el selector y todo lo que queda entre las llaves ({}) es la declaración:

```
H1 {
font-size: 16 píxeles;
font-family: Helvetica;
font-weight: bold;
}
```

La declaración, a su vez, consta de dos partes: la propiedad (por ejemplo, font-family) y el valor (por ejemplo, Helvetica). El ejemplo anterior crea un estilo para las etiquetas H1: El texto de todas las etiquetas H1 vinculadas a este estilo tendrá un tamaño de 16 píxeles, fuente Helvetica y negrita.

La expresión *en cascada* hace referencia a la posibilidad de aplicar varios estilos al mismo elemento o página Web. Por ejemplo, puede crear una regla CSS que aplique color y otra que aplique los márgenes y aplicarlas las dos al mismo texto en una página. Los estilos definidos se distribuyen en "cascada" hacia los elementos de la página Web, lo que le permite obtener finalmente el diseño deseado.

Una de las grandes ventajas de las CSS reside en que pueden actualizarse fácilmente; cuando actualiza una regla CSS en un sitio, el formato de todos los documentos que usan ese estilo se actualiza automáticamente con el nuevo estilo.

Puede definir los siguientes tipos de reglas en Dreamweaver:

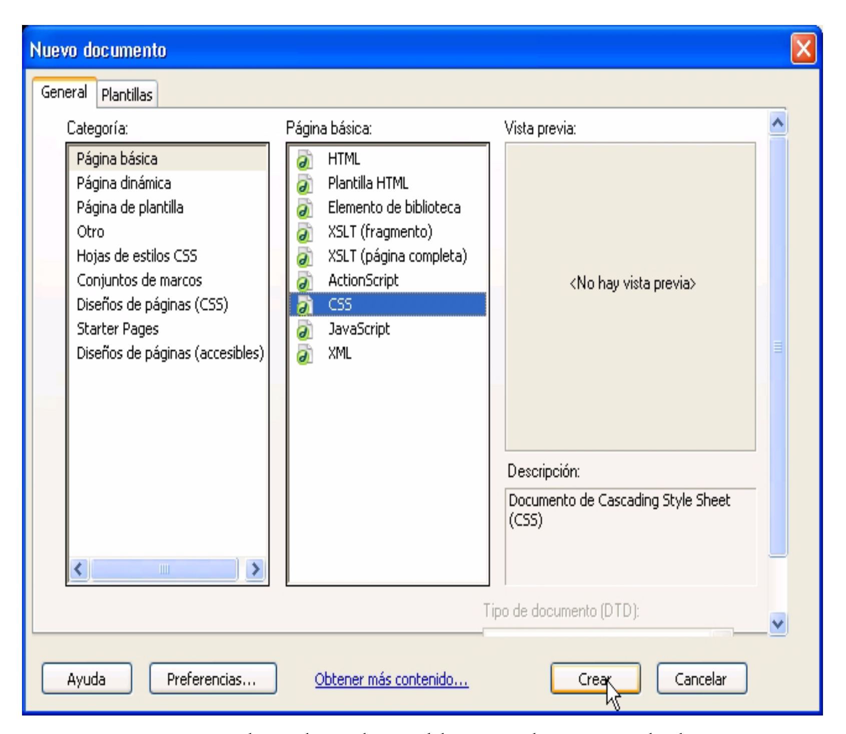
- Las reglas CSS personalizadas, también llamadas *estilos de clase*, permiten aplicar atributos de estilo a cualquier rango o bloque de texto. todos los estilos de clase empiezan por un punto (.). Por ejemplo, puede crear un estilo de clase llamado .red, definir la propiedad de `color` de la regla con el valor rojo, y aplicar el estilo a una porción de texto de párrafo que ya tiene estilo.
- Las reglas de etiquetas HTML redefinen el formato de una determinada etiqueta, como `p` o `h1`. Cuando se crea o cambia una regla CSS para la etiqueta `h1`, todo el texto formateado con la etiqueta `h1` se actualiza inmediatamente.
- Las reglas selectoras CSS (estilos avanzados) redefinen el formato de una combinación particular de elementos o de otras formas selectores según lo permitan las CSS (por ejemplo, el selector `td h2` se aplica siempre que aparezca un encabezado `h2` dentro de una celda de tabla.) Los estilos avanzados también pueden redefinir el formato de etiquetas que contengan un atributo `id` específico (por ejemplo, los estilos definidos por `#myStyle` se aplican a todas las etiquetas que contengan pares de atributos y valores de tipo `id="myStyle"`).

Para más información, consulte "Aplicación de formato a texto en Dreamweaver" en *Utilización de Dreamweaver*.

Crear una nueva hoja de estilos

En primer lugar, creará una hoja de estilos externa que contenga una regla CSS que defina un estilo para un texto de párrafo. Al crear estilos en una hoja de estilos externa, puede controlar el aspecto de varias páginas Web desde un punto central, en ligar de definir estilos para cada página individualmente.

1. Seleccione Archivo> Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione Página básica en la columna Categoría, seleccione CSS en la columna Página básica y haga clic en Crear.



Aparecerá una hoja de estilos en blanco en la ventana de documento La vista Diseño y los botones de vista de Código están desactivados. Las hojas de estilos CSS son archivos sólo texto, es decir, su contenido no se puede ver a través de un navegador.

Acerca de...

Más información sobre las reglas CSS

Las reglas CSS pueden residir en las ubicaciones siguientes:

Las **hojas de estilos CSS externas** son conjuntos de reglas CSS almacenados en un archivo .css independiente externo (no un archivo HTML). El archivo .css se vincula a una o varias páginas de un sitio Web mediante un vínculo situado en la sección `head` de un documento.

Las **hojas de estilos CSS internas (o incrustadas)** son grupos de reglas CSS incluidos en una etiqueta `style` en la sección `head` de un documento HTML. Por ejemplo, el siguiente ejemplo define el tamaño de la fuente de todo el texto del documento formateado con la etiqueta de párrafo:

```
<head>
<style>
   p{
   font-size:80px
   }
</style>
</head>
```

Los **estilos en línea** se definen con instancias específicas de etiquetas en un documento HTML. Por ejemplo, `<p style="font-size: 9px">` define el tamaño de la fuente sólo para el párrafo formateado con una etiqueta que contenga el estilo en línea.

Dreamweaver representa la mayoría de atributos de estilo aplicados y los muestra en la ventana de documento. También puede obtener una vista previa del documento en la ventana del navegador para comprobar los estilos aplicados. Algunos atributos de estilo CSS se representan de forma distinta en Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera y Apple Safari.

3. Guarde la página (Archivo > Guardar) como cafe_townsend.css.

   Cuando guarde la hoja de estilos, asegúrese de que la guarda en la carpeta cafe_townsend (la carpeta raíz de su sitio Web).

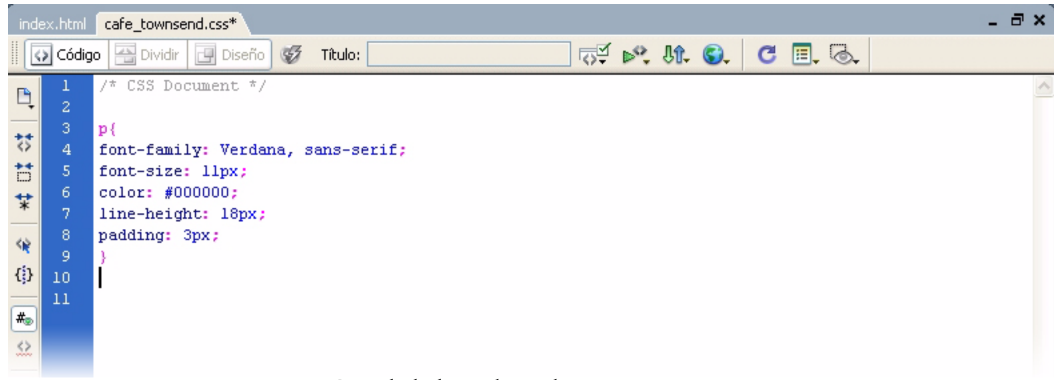
4. Escriba el siguiente código en la hoja de estilos:

```
p{
font-family: Verdana, sans-serif;
font-size: 11px;
color: #000000;
line-height: 18px;
padding: 3px;
}
```

   Conforme vaya escribiendo, Dreamweaver utilizará sugerencias para código que le darán opciones para completarlo. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) cuando vea el código que quiere introducir para dejar que Dreamweaver lo escriba por usted.

No olvide incluir un punto y coma al final de cada línea, después de los valores de propiedad.

Cuando haya terminado, el código se parecerá al siguiente ejemplo:



SUGERENCIA

Para más información sobre cualquier propiedad de CSS, consulte la guía de referencia de O'Reilly que acompaña a Dreamweaver. Para mostrar la guía, seleccione Ayuda > Referencia y seleccione O'Reilly CSS Reference en el menú emergente del panel Referencia.

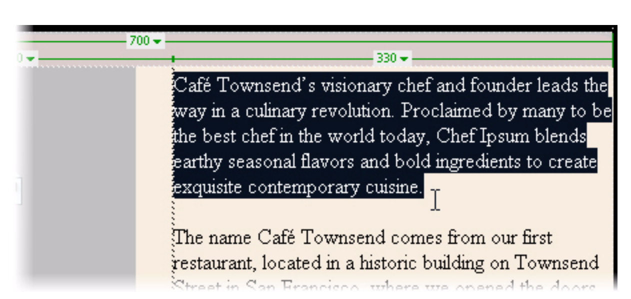
5. Guarde la hoja de estilos.

A continuación va a adjuntar la hoja de estilos a la página index.html.

Adjuntar una hoja de estilos

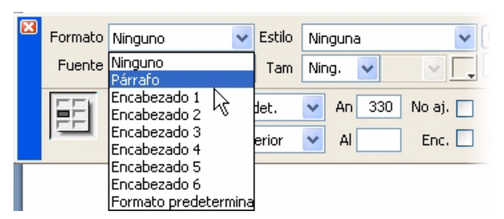
Al adjuntar una hoja de estilos a una página Web, las reglas definidas en la hoja de estilos se aplican a los elementos correspondientes de la página. Por ejemplo, al adjuntar la hoja de estilos cafe_townsend.css a la página index.html, todo el texto de párrafo (texto formateado con la etiqueta `<p>` en el código HTML) se formateará de acuerdo a la regla CSS definida.

1. El la ventana de documento, abra el archivo de Cafe Townsend index.html. (si ya está abierto, puede hacer clic en su ficha)
2. Seleccione el texto del primer párrafo que pegó en la página en el apartado Capítulo 5, "Tutorial: Adición de contenido a las páginas".

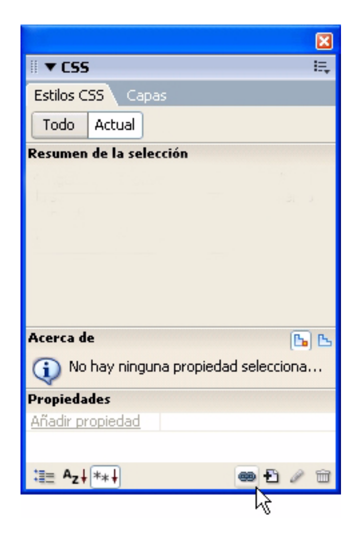


3. Consulte el inspector de propiedades y asegúrese de que el párrafo está formateado con la etiqueta de párrafo.

   Si el menú emergente Formato del inspector de propiedades dice "Párrafo", significa que el párrafo está formateado con la etiqueta de párrafo. Si el menú emergente Formato del inspector de propiedades dice "Ninguno" o algo diferente, seleccione Párrafo para formatear el párrafo.



4. Repita el paso 3 para el segundo párrafo.
5. En el panel Estilos CSS (Ventana> Estilos CSS), haga clic en el botón Adjuntar hoja de estilos en la esquina inferior derecha del panel.



6. En el cuadro de diálogo Adjuntar hoja de estilos externa, haga clic en Examinar y busque el archivo cafe_townsend.css que creó en el apartado anterior.
7. Haga clic en Aceptar.

   El texto de la ventana de documento está formateado según la regla CSS de la hoja de estilos externa.

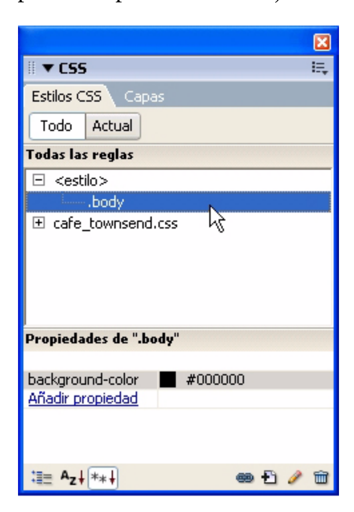
Explorar el panel Estilos CSS

El panel Estilos CSS le permite supervisar las reglas y propiedades CSS que afectan a un elemento de página actualmente seleccionado o las reglas y propiedades que afectan a todo un documento. También le permite modificar propiedades CSS sin tener que abrir una hoja de estilos externa.

1. Asegúrese de que la página index.html esté activo en la ventana de documento.
2. En el panel Estilos CSS (Ventana> Estilos CSS), haga clic en Todo en la parte superior del panel y examine sus reglas CSS.

   En modo Todo, el panel CSS le muestra todas las reglas CSS definidas para el documento actual, con independencia de si dichas reglas están en una hoja de estilos externa o en el mismo documento. En el panel Todas las reglas verá dos categorías principales: una categoría de etiquetas <estilo> y una categoría cafe_townsend.css.
3. Haga clic en el signo más (+) para ampliar la categoría de etiquetas <estilo> si no está ya expandida.
4. Haga clic en la regla del cuerpo.

   La propiedad `background-color` con el valor #000000 aparece en el panel Propiedades de abajo.



NOTA

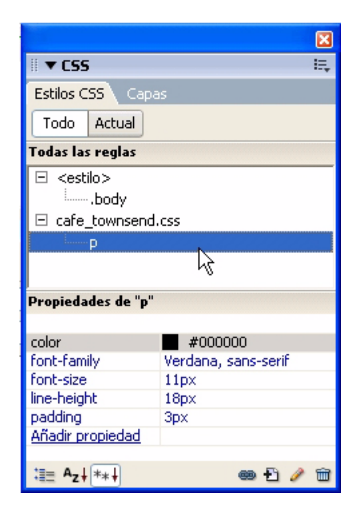
Es posible que necesite contraer otro panel, como el panel Archivos, para ver el panel Estilos CSS al completo. También puede modificar la longitud del panel Estilos CSS arrastrando las separaciones entre paneles.

El color de fondo de la página se define en Capítulo 4, “Tutorial: Crear un diseño de página basado en tablas” utilizando el cuadro de diálogo Modificar propiedades de la página. Al definir las propiedades de la página con este método, Dreamweaver escribe un estilo CSS interno al documento.

5. Haga clic en el signo más (+) para ampliar la categoría cafe_townsend.css.

6. Haga clic en la regla p.

   Todas las propiedades y valores definidas en la hoja de estilos externa para la regla p aparecen en el panel Propiedades de abajo.



7. En la ventana de documento, haga clic una vez en cualquier punto de uno de los dos párrafos que acaba de formatear.

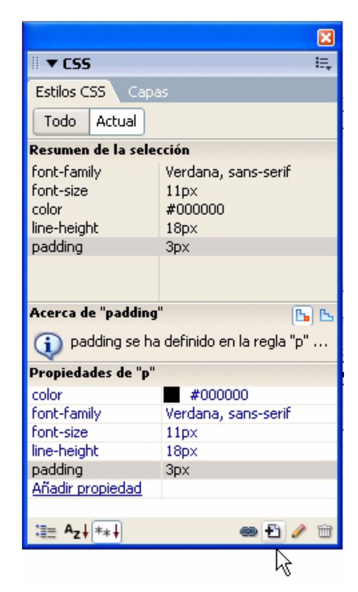
8. En el panel Estilos CSS, haga clic en Actual en la parte superior del panel y examine sus estilos CSS. En modo Actual, el panel CSS le muestra un resumen de las propiedades de la selección actual. Las propiedades que se muestran corresponden a las propiedades de la regla p en la hoja de estilos externa.

A lo largo de la sección siguiente, va a utilizar los Estilos CSS para crear una nueva regla. Es mucho más sencillo utilizar el panel Estilos CSS para crear una nueva regla que escribir la regla a mano, como hizo cuando creó la hoja de estilos externa en un principio.

Crear una nueva regla CSS

En esta sección va a utilizar el panel Estilos CSS para crear una regla CSS personalizada o estilo de clase. Los estilos de clase le permiten ver los atributos de estilo de cualquier rango o bloque de texto, y se pueden aplicar a cualquier etiqueta HTML. Para más información sobre los diferentes tipos de regla CSS, consulte "Conocer las CSS" en la página 110.

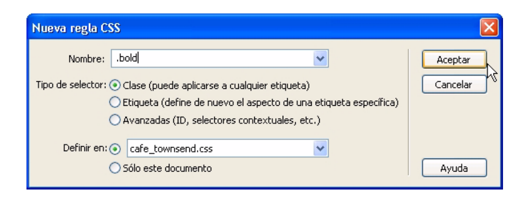
1. En el panel Estilos CSS, haga clic en Nueva regla CSS en la parte inferior derecha del panel.



2. Seleccione Clase en el cuadro de diálogo Nueva regla CSS a partir de las opciones de Tipo de selector. Deberá estar seleccionado de forma predeterminada.
3. Escriba **.bold** en el cuadro de texto Nombre.

   Asegúrese también de escribir el punto (.) delante de la palabra "bold." Todos los estilos de clase deben comenzar por un punto.

4. Seleccione cafe_townsend.css en el menú emergente Definir en. Deberá estar seleccionado de forma predeterminada.

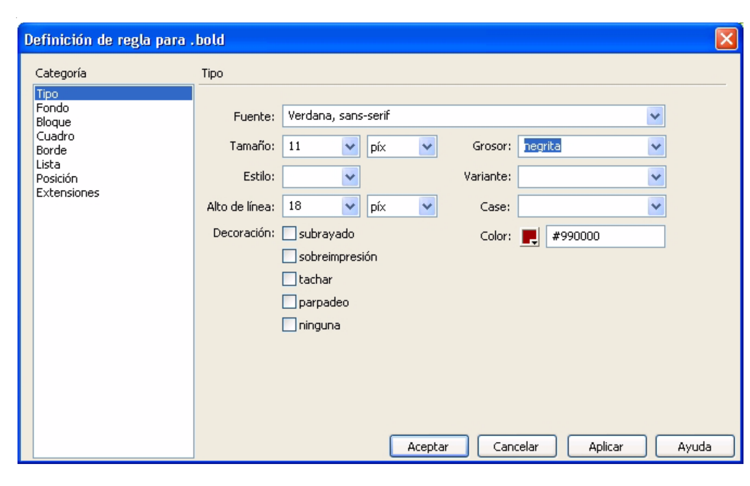


5. Haga clic en Aceptar.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Definición de reglas de CSS, lo que indica que está creando un estilo de clase llamado .bold en el archivo cafe_townsend.css.

6. En el cuadro de diálogo Definición de reglas de CSS, siga este procedimiento:

- En el cuadro de texto Fuente, escriba **Verdana, sans-serif**.
- En el cuadro de texto Tamaño , introduzca **11** y seleccione píxeles en el menú emergente que aparece inmediatamente a la derecha.
- En el cuadro de texto Alto de línea, introduzca **18** y seleccione píxeles en el menú emergente que aparece inmediatamente a la derecha.
- Seleccione negrita en el menú emergente Grosor.
- Escriba **#990000** en el cuadro de texto Color.



SUGERENCIA

Para más información sobre cualquier propiedad de CSS, consulte la guía de referencia de O'Reilly que acompaña a Dreamweaver. Para mostrar la guía, seleccione Ayuda > Referencia y seleccione O'Reilly CSS Reference en el menú emergente del panel Referencia.

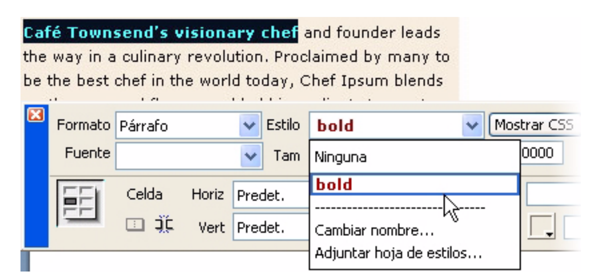
7. Haga clic en Aceptar.
8. Haga clic en Todo en la parte superior del panel Estilos CSS.
9. Haga clic en el signo más (+) junto a la categoría cafe_townsend.css si todavía no está expandida.

   Verá que Dreamweaver ha añadido el estilo de clase .bold a la lista de reglas definidas en la hoja de estilos externa. Si hace clic en la regla .bold en el panel Todas las reglas, se mostrarán las propiedades de la regla en el panel Propiedades. La nueva regla también aparece en el menú emergente Estilo del inspector de propiedades.

Aplicar un estilo de clase al texto

Una vez creada una regla de clase, puede aplicarla a texto de párrafo.

1. En la ventana de documento, seleccione las cuatro primeras palabras de texto del primer párrafo. Cafe Townsend's visionary chef.
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), seleccione bold en el menú emergente Estilo.



El estilo de clase negrita se aplica al texto.

3. Repita el paso 2 para aplicar el estilo de clase negrita a las cuatro primeras palabras del segundo párrafo.



4. Guarde la página.

Formatear el texto de la barra de navegación

A continuación va a utilizar CSS para aplicar estilos al texto del vínculo de una barra de navegación. Muchas páginas Web utilizan imágenes de rectángulos coloreados con texto en su interior para crear una barra de navegación, pero con CSS todo lo que necesita es un texto de vínculo con formato. Utilizando `display: block` y asignándole una anchura al bloque, podrá crear rectángulos sin tener que utilizar imágenes separadas.

Crear una nueva regla para la navegación

1. Abra el archivo cafe_townsend.css si todavía no está abierto o haga clic en su ficha para verlo.
2. Defina una nueva regla escribiendo en el archivo el código siguiente después del estilo de clase .bold:

   ```
   .navigation {
   }
   ```

   Esta regla está vacía.

   El código del archivo será parecido al del ejemplo siguiente:

   index.html* cafe_townsend.css*

   Código Dividir Diseño Título:

   ```
   /* CSS Document */

   p{
   font-family: Verdana, sans-serif;
   font-size: 11px;
   color: #000000;
   line-height: 18px;
   padding: 3px;
   }

   .bold {
       font-family: Verdana, sans-serif;
       font-size: 11px;
       line-height: 18px;
       font-weight: bold;
       color: #990000;
   }

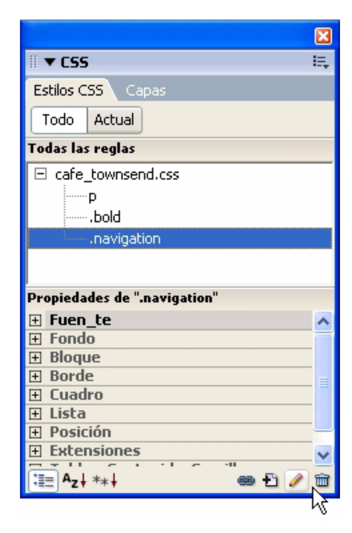
   .navigation{
   }
   ```

3. Guarde el archivo cafe_townsend.css.

   A continuación, va a ver el panel Estilos CSS para añadir propiedades a la regla.

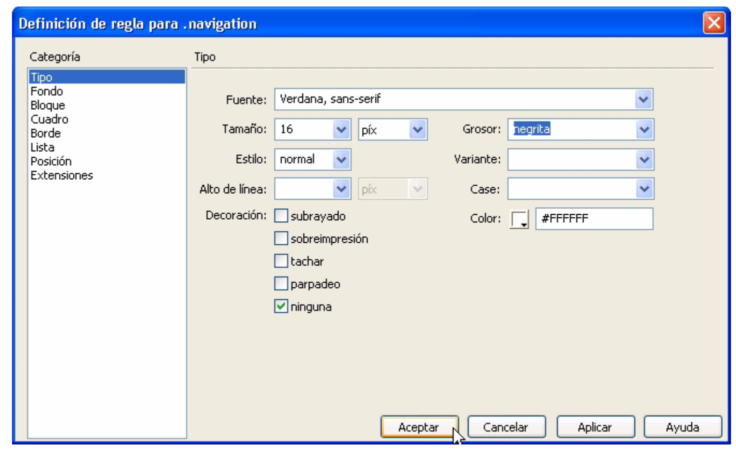
4. Abra el archivo index.htm si aún no está abierto.

5. En el panel Estilos CSS, asegúrese de que está seleccionado el modo Todo, seleccione la nueva regla .navigation y haga clic en Editar estilo en la esquina inferior derecha del panel.



6. En el cuadro de diálogo Definición de reglas de CSS, siga este procedimiento:

- En el cuadro de texto Fuente, escriba **Verdana, sans-serif**.
- Seleccione 16 en el menú emergente Tamaño, y seleccione píxeles en el menú emergente situado inmediatamente a la derecha del menú emergente Tamaño.
- Seleccione Normal en el menú emergente Estilo.
- Seleccione Ninguno en la lista Decoración.
- Seleccione Negrita en el menú emergente Grosor.
- Escriba **#FFFFFF** en el cuadro de texto Color.



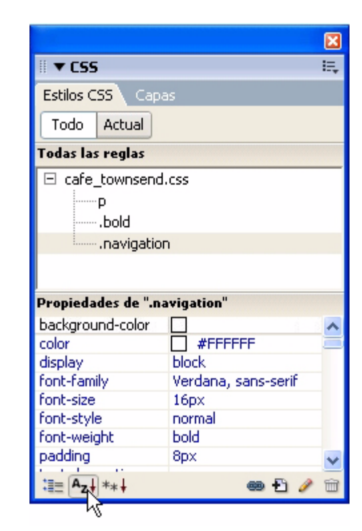
SUGERENCIA

Para más información sobre cualquier propiedad de CSS, consulte la guía de referencia de O'Reilly que acompaña a Dreamweaver. Para mostrar la guía, seleccione Ayuda > Referencia y seleccione O'Reilly CSS Reference en el menú emergente del panel Referencia.

7. Haga clic en Aceptar.

   A continuación, va a utilizar el panel Estilos CSS para añadir más propiedades a la regla .navigation.

8. En el panel Estilos CSS, asegúrese de que la regla .navigation está seleccionada y haga clic en Mostrar vista de lista.

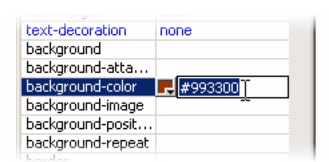


La vista de lista reconoce el panel Propiedades y muestra una lista ordenada alfabéticamente de todas las propiedades disponibles (a diferencia de la vista anterior de propiedades establecidas, que sólo muestra las propiedades ya definidas).

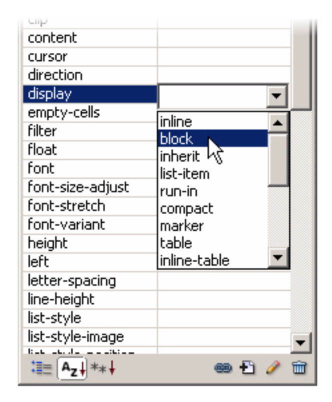
9. Haga clic en la columna a la derecha de la propiedad `background-color`.

   Para ver el texto completo de una propiedad, coloque el ratón sobre la propiedad.

10. Escriba **#993300** como valor hexadecimal y presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



11. Localice la propiedad `display` (es posible que tenga que desplazarse hacia abajo), haga clic una vez en la columna de la derecha y seleccione block en el menú emergente.



12. Localice la propiedad `padding`, haga clic una vez en la columna de la derecha, introduzca el valor **8px** y presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

13. Localice la propiedad `width`, haga clic una vez en la columna de la derecha, introduzca **140** en el primer cuadro de texto, seleccione píxeles en el menú emergente y presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

SUGERENCIA

Para ver cómo afecta su trabajo a la hoja de estilos externa, mientras trabaja mantenga abierto el archivo cafe_townsend.css en la ventana de documento. Cuando realice una selección en el panel Estilos CSS, verá cómo Dreamweaver escribe al mismo tiempo el código de CSS en la hoja de estilos.

14. Haga clic en Mostrar propiedades establecidas para que sólo aparezcan las propiedades establecidas en el panel Propiedades.



15. Haga clic en el archivo cafe_townsend.css para verlo. Como puede ver, Dreamweaver ha añadido al archivo todas las propiedades definidas.

16. Guarde el archivo cafe_townsend.css y ciérrelo.

Ya ha creado una regla para formatear el texto de la barra de navegación. A continuación va a aplicar la regla a los vínculos seleccionados.

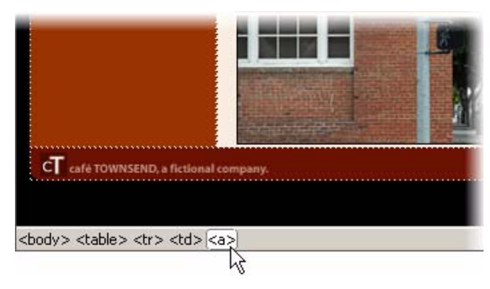
Aplique la regla

1. Con la página index.html abierta en la ventana de documento, haga clic en la palabra Cuisine para que el punto de inserción quede en algún lugar de la palabra.



2. En el selector de etiquetas, haga clic en la etiqueta <a> más hacia la derecha.

   Esta acción selecciona todo el texto de una etiqueta <a> específica o vínculo.



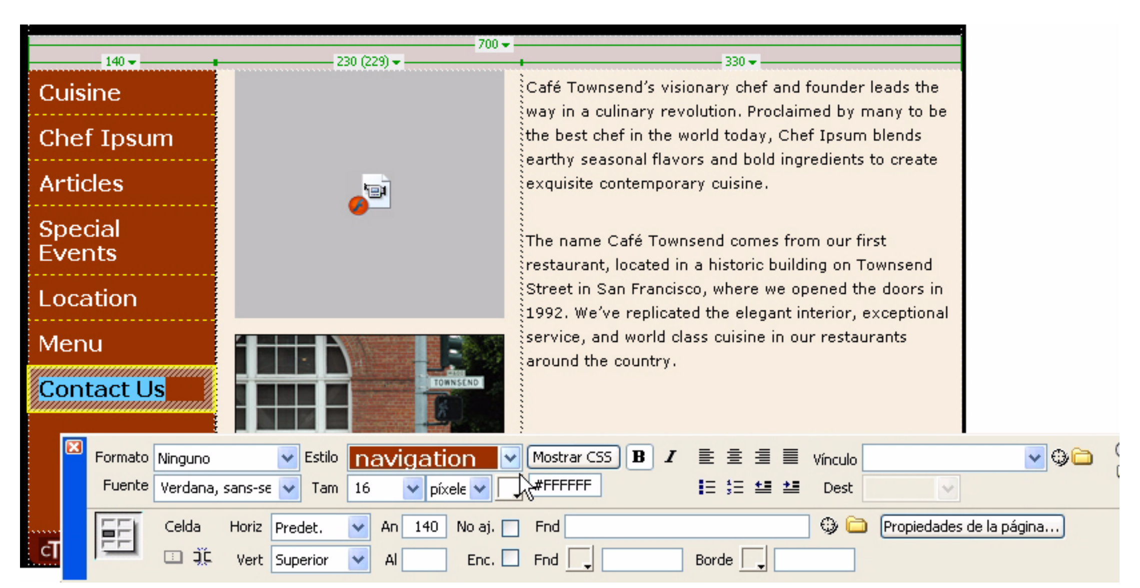
3. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), seleccione navigation en el menú emergente Estilo.

   En la ventana de documento, verá como cambia completamente el aspecto del texto Cuisine. Ahora, el texto tiene el formato de un botón de la barra de navegación, de acuerdo a las propiedades de la regla .navigation definida en la sección anterior.



4. Repita los pasos 1 a 3 para cada vínculo de la barra de navegación.

   Debe asignarle un estilo de clase de navegación a cada etiqueta <a> o vínculo; por ello, es importante que utilice el selector de etiquetas para seleccionar cada vínculo individualmente y que después asigne los estilos de clase de uno en uno.



   Si tiene problemas para formatear el texto del vínculo, asegúrese de que hay un espacio (no un salto de línea) entre cada palabra o palabras vinculadas. Asegúrese también de que el espacio entre los dos vínculos no forma parte de los mismos. Si forma parte de éstos, seleccione cuidadosamente el espacio en cuestión, borre el cuadro de texto Vínculo en el inspector de propiedades y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

5. Cuando haya terminado de formatear todas las palabras para la barra de navegación, guarde la página y abra una vista previa de su trabajo en un navegador (Archivo > Vista previa en el navegador).

   Si lo desea, haga clic en los vínculos para comprobar que funcionan.

Añadir un efecto sustitución

A continuación va a añadir un efecto sustitución de manera que el color de fondo de los bloques de la barra de navegación cambie cuando el puntero del ratón pase sobre uno de los vínculos. Para añadir el efecto sustitución, añada una nueva regla que contenga la pseudoclase :activable.

Acerca de...

La pseudoclase :activable Una pseudoclase es un modo de influir en determinados elementos de un documento HTML, basándose no en el código HTML del documento en sí sino en otras condiciones externas aplicadas por el navegador. Las pseudoclases pueden ser dinámicas, en el sentido de que un elemento de la página podría adquirir o peder la pseudoclase mientras el usuario interactúa con el documento.

La pseudoclase :activable produce un cambio en un elemento formateado de la página cuando el usuario mantiene el ratón sobre dicho elemento. Por ejemplo, cuando la pseudoclase :activable se incorpora al estilo de clase .navigation (.navigation:activable) para crear una nueva regla, todos los elementos de texto formateados por la regla .navigation cambiarán según las propiedades de la regla .navigation:activable.

1. Abra el archivo cafe_townsend.css.
2. Seleccione toda la regla .navigation.

```
    color: #990000;
}
.navigation {
    font-family: Verdana, sans-serif;
    font-size: 16px;
    font-style: normal;
    font-weight: bold;
    color: #FFFFFF;
    text-decoration: none; #993300;
    background-color:
    display: block;
    padding: 8px;
    width: 140px;
}
```

3. Copie el texto (Edición > Copiar).

4. Haga clic una vez al final de la regla y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) unas cuantas veces para crear más espacio.

```
}.bold {
    font-family: Verdana, sans-serif;
    font-size: 11px;
    line-height: 18px;
    font-weight: bold;
    color: #990000;
}
.navigation {
    font-family: Verdana, sans-serif;
    font-size: 16px;
    font-style: normal;
    font-weight: bold;
    color: #FFFFFF;
    text-decoration: none;
    background-color: #993300;
    display: block;
    padding: 8 px;
    width: 140px;
}


```

5. Pegue (Edición > pegar) el texto copiado en el espacio que acaba de crear.

6. Añada la pseudoclase :activable al selector pegado de .navigation siguiendo este procedimiento:

```
}

.navigation:hover {
    font-family: Verdana, sans-serif;
    font-size: 16px;
    font-style: normal;
    font-weight: bold;
    color: #FFFFFF;
    text-decoration: none;
    background-color: #993300;
    display: block;
    padding: 8 px;
    width: 140px;
}
```

7. En la nueva regla .navigation:activable, sustituya el color de fondo actual (#993300) por #D03D03.

```
}

.navigation:hover {
    font-family: Verdana, sans-serif;
    font-size: 16px;
    font-style: normal;
    font-weight: bold;
    color: #FFFFFF;
    text-decoration: none;
    background-color: #D03D03;
    display: block;
    padding: 8 px;
    width: 140px;
}
```

8. Guarde el archivo y ciérrelo.
9. Abra el archivo index.html en la ventana de documento y compruebe la vista previa de la página en un navegador (Archivo > Vista previa en el navegador.

   Cuando mantenga el ratón sobre cualquiera de los vínculos, podrá ver el efecto sustitución.

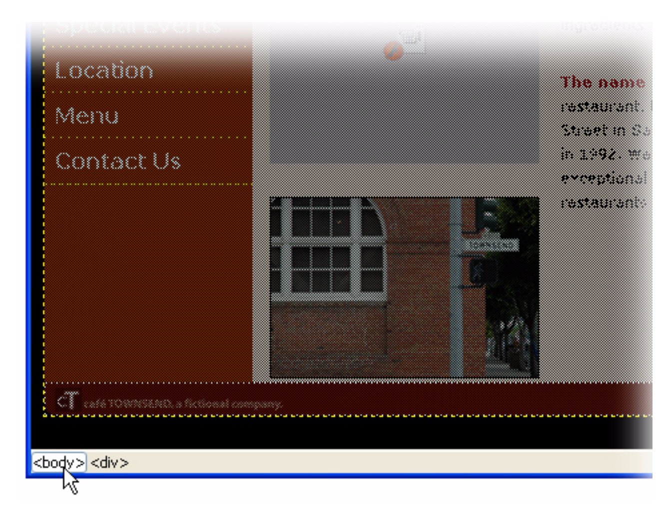
(Opcional) Centrar el contenido de la página

Por último, va a utilizar el selector de etiquetas para seleccionar todo el HTML del documento y centrar el contenido del documento.

NOTA

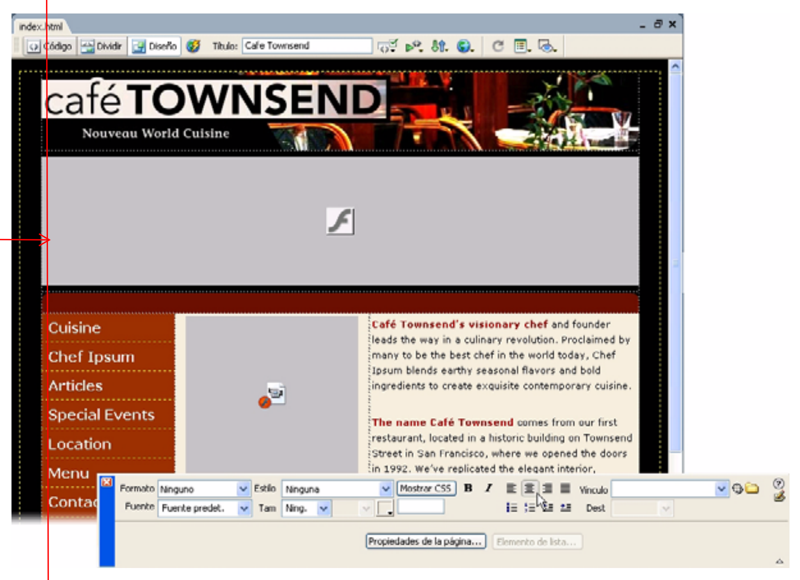
Algunos navegadores (como Internet Explorer 6), centran el texto de la página dentro del contexto de las celdas de tabla cuando se utiliza el método descrito en esta sección. Si no le gusta el resultado al consultar la vista previa en el navegador, ignore esta sección y deje el contenido de su página alineado a la izquierda.

1. Con la página index.html abierta en la ventana de documento de Dreamweaver, haga clic en la etiqueta `<body>` en el selector de etiquetas.



Al hacer clic en la etiqueta `<body>` se selecciona todo lo comprendido entre las etiquetas de apertura y cierre de `<body>` en la ventana de documento. Para ver la selección, haga clic en la vista Código en la parte superior de la ventana de documento.

2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en el botón Alinear al centro.



Dreamweaver inserta las etiquetas <div> de CSS que centran el contenido del cuerpo de la página. En la vista Diseño, aparece una línea de puntos alrededor de la zona centrada por las etiquetas <div>.

3. Guarde la página.

Su página ya está terminada. El último paso para crear su sitio Web es publicar la página. Para publicar la página, deberá definir una carpeta en un sitio remoto y cargar sus archivos a esa carpeta. Si necesita consultar las instrucciones, pase al siguiente tutorial.

CAPÍTULO 7

Tutorial: Publicación del sitio

7

En este tutorial se explica cómo definir un sitio remoto con Macromedia Dreamweaver 8 y cómo publicar sus páginas Web. Un sitio remoto suele ser un lugar en un equipo remoto donde se ejecuta un servidor Web y donde se almacenan copias de sus archivos locales. Los usuarios acceden al sitio remoto del servidor Web cada vez que visitan sus páginas en un navegador.

En este tutorial va a realizar las tareas siguientes:

Los sitios remotos

Después de crear un sitio Web, el paso siguiente es publicarlo cargando los archivos en una carpeta remota. En la carpeta remota se almacenan los archivos para fines de prueba, producción, colaboración y publicación (dependiendo del entorno). En Dreamweaver esta carpeta se conoce como *sitio remoto*.

Antes de continuar, deberá disponer de acceso a un servidor Web remoto (como, por ejemplo, el servidor de su ISP, un servidor propiedad del cliente para el que trabaja, un servidor de intranet dentro de su empresa o un servidor IIS en un sistema Windows). Si aún no tiene acceso a dicho servidor, póngase en contacto con su ISP, su cliente o el administrador del sistema.

También puede ejecutar un servidor Web en su equipo local, como IIS (Windows) o Apache (Macintosh). Para más información sobre la configuración de un servidor Web en el equipo local, consulte Apéndice B, "Instalación de un servidor Web", en la página 247.

El procedimiento descrito en este tutorial funciona mejor si la carpeta raíz remota está vacía. Si el sitio remoto ya contiene archivos, cree una carpeta vacía en el sitio remoto (en el servidor) y utilice esa carpeta vacía como carpeta raíz remota.

Antes de continuar también necesita haber definido un sitio local. Para más información, consulte "Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto" en la página 51.

Para más información sobre sitios de Dreamweaver, consulte Capítulo 2, "Configuración de un sitio de Dreamweaver" en *Utilización de Dreamweaver*.

Definir una carpeta remota

A continuación va a definir una carpeta remota para poder publicar sus páginas Web. La carpeta remota suele tener el mismo nombre que la carpeta local, pues el sitio remoto suele ser una copia exacta del sitio local. Es decir, los archivos y subcarpetas que envíe a la carpeta remota son copias de los archivos y subcarpetas creadas localmente.

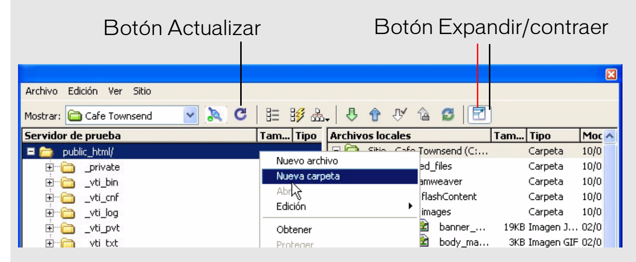
1. En el servidor remoto, cree una carpeta vacía dentro de la carpeta raíz Web del servidor.

   Llame a la nueva carpeta vacía cafe_townsend (el mismo nombre que su carpeta raíz local).

Crear una carpeta remota con Dreamweaver Si Dreamweaver es su único método de acceso al servidor remoto, no podrá crear una carpeta vacía en el servidor remoto hasta que haya completado la configuración remota en Dreamweaver y se haya establecido una conexión. Si ése fuera el caso, puede definir su directorio de servidor como carpeta remota o crear una carpeta remota después de haber establecido una conexión con el servidor. En cualquier caso, siga las instrucciones de este tutorial hasta que esté conectado a un servidor remoto. Una vez establecida la conexión, puede usar el panel Archivos de Dreamweaver para crear una nueva carpeta remota.

Al establecer una conexión con un servidor remoto, el panel Archivos muestra todos los archivos del servidor remoto en la Vista remota (igual que muestra todos los archivos locales en la Vista local). Para mostrar la Vista remota, seleccione Vista remota en el menú emergente situado en la parte superior del panel Archivos o haga clic en Expandir/contraer en la barra de herramientas del panel Archivos. Al hacer clic en Expandir/contraer, el panel Archivo muestra simultáneamente la Vista local y la Vista remota.

Para añadir una carpeta vacía en Vista remota, muestre primero la Vista remota siguiendo uno de los métodos descritos anteriormente. (Si al principio no puede ver su conexión, haga clic en Actualizar en la barra de herramientas del panel Archivos.) Cuando vea que está conectado al servidor Web, haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic manteniendo presionada la tecla de Control (Macintosh) en Vista remota y seleccione Nueva carpeta.



Para más información, consulte Capítulo 4, “Administración de archivos” en *Utilización de Dreamweaver*.

2. En Dreamweaver, seleccione Sitio > Administrar sitios.
3. En el cuadro de diálogo Administrar sitios, seleccione el sitio de Cafe Townsend.

   Si todavía no ha definido el sitio de Cafe Townsend, cree una carpeta local para el sitio antes de continuar. Para más información, consulte “Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto” en la página 51.
4. Haga clic en Editar.
5. En el cuadro de diálogo Definición del sitio, haga clic en la ficha Avanzadas si las opciones avanzadas no están visibles.

6. Seleccione Datos remotos en la lista Categoría que aparece en la parte izquierda.
7. Seleccione una opción de acceso.

   Los métodos más habituales para conectarse a un servidor en Internet son FTP y SFTP; el método más habitual para conectarse a un servidor de la intranet o al equipo local si lo utiliza como servidor Web es Local/red. Si no está seguro de qué opción debe elegir, consulte con el administrador del sistema del servidor.

   Para más información, haga clic en la Ayuda del cuadro de diálogo.
8. Si elige FTP, introduzca las opciones siguientes:
   - Introduzca el nombre del host del servidor (como ftp.macromedia.com).
   - En el cuadro de texto Directorio del servidor, introduzca la ruta del servidor desde la carpeta raíz FTP hasta la carpeta raíz del sitio remoto (cafe_townsend). Si no está seguro de qué ruta introducir, consulte con el administrador del sistema.

     En muchos casos, este cuadro de texto deberá quedar en blanco.
   - Introduzca su nombre de usuario y contraseña en los cuadros de texto correspondientes.
   - Si el servidor admite SFTP, seleccione la opción Utilizar FTP seguro (SFTP).
   - Haga clic en Prueba para comprobar la conexión.
   - Si no consigue establecer conexión, consulte con el administrador del sistema.

   Para más información, haga clic en la Ayuda del cuadro de diálogo.
9. Si elige Local/red, haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto y acceda a la carpeta raíz del sitio remoto.

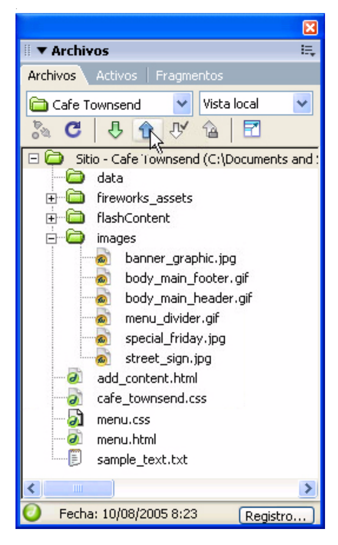
   Para más información, haga clic en la Ayuda del cuadro de diálogo.
10. Haga clic en Aceptar.

    Dreamweaver crea una conexión con la carpeta remota.
11. Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

Cargar los archivos locales

Después de configurar las carpetas local y remota, puede cargar los archivos de la carpeta local al servidor Web. Para que las páginas sean accesibles públicamente, debe cargarlas incluso aunque el servidor Web se ejecute en el equipo local.

1. En el panel Archivos (Windows > Archivos), seleccione la carpeta raíz local del sitio (cafe_townsend).
2. Haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos de la barra de herramientas del panel Archivos



3. Cuando Dreamweaver le pregunte si desea colocar todo el sitio, haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver copia todos los archivos en la carpeta remota definida en “Definir una carpeta remota” en la página 136. Esta operación puede tardar cierto tiempo, ya que Dreamweaver debe cargar todos los archivos en el sitio.
4. Abra el sitio remoto en un navegador para comprobar que todos los archivos se han cargado correctamente.

Solución de problemas de configuración de carpetas remotas (opcional)

Un servidor Web se puede configurar de muchas formas. En la siguiente lista se ofrece información sobre algunos problemas habituales que pueden surgir al configurar una carpeta remota y sobre cómo solucionarlos:

- Es posible que la implementación FTP de Dreamweaver no funcione correctamente con algunos servidores proxy, servidores de seguridad multinivel y otras formas de acceso indirecto al servidor.

  Si surgen problemas con el acceso FTP, solicite ayuda al administrador del sistema local.
- Para la implementación FTP de Dreamweaver, debe conectar con la carpeta raíz del sistema remoto. (En muchas aplicaciones, puede conectar con cualquier directorio remoto y luego navegar por el sistema de archivos remoto para localizar el directorio deseado.)

  Asegúrese de indicar la carpeta raíz del sistema remoto como el directorio del servidor.

  Si tiene algún problema para conectar y ha especificado el directorio del servidor utilizando una sola barra inclinada (/), es posible que tenga que especificar una ruta relativa desde el directorio con el que está conectando y la carpeta raíz remota.

  Por ejemplo, si la carpeta raíz remota está en un nivel de directorio superior, puede que tenga que utilizar ../../ especificar el directorio del servidor.
- Los nombres de archivo y carpeta que contienen espacios y caracteres especiales suelen ocasionar problemas al transferirse a sitios remotos.

  Utilice caracteres de subrayado en lugar de espacios y evite los caracteres especiales en los nombres de archivo y carpeta siempre que pueda. En concreto, algunos caracteres que pueden causar problemas en los nombres de archivo son los dos puntos (:), las barras (/), el punto (.) y el apóstrofo ('). Los caracteres especiales en los nombres de archivo o carpeta también pueden impedir que Dreamweaver cree un mapa del sitio.

- Si experimenta problemas con nombres de archivo largos, acórtelos. En Macintosh, los nombres de archivo no pueden tener más de 31 caracteres.
- Muchos servidores utilizan vínculos simbólicos (UNIX), accesos abreviados (Windows) o alias (Macintosh) para conectar una carpeta de una parte del disco del servidor con otra carpeta situada en otro emplazamiento.

  Por ejemplo, el subdirectorio public_html del directorio principal del servidor puede ser en realidad un vínculo con cualquier parte del servidor. En la mayoría de los casos, estos alias no tienen ninguna repercusión sobre la capacidad de establecer conexión con la carpeta o el directorio correspondientes, pero si consigue conectar con una parte del servidor y no con otra, es posible que haya una discrepancia de alias.
- Si aparece un mensaje de error del tipo "no se puede colocar el archivo", es posible que la carpeta remota se haya quedado sin espacio. Para más información, consulte el registro FTP.

NOTA

En general, cuando tenga un problema con una transferencia FTP, examine el registro FTP; para ello, seleccione Sitio > Avanzado > Registro FTP.

PARTE 3

Tutoriales avanzados

3

La Parte Tres de este libro incluye tutoriales que presentan funciones avanzadas de Dreamweaver. No se necesita ningún conocimiento previo de HTML ni de ningún otro lenguaje para realizar estos tutoriales, pero deberá tener presente que los tutoriales de esta parte son más complejos que los de la parte anterior.

Esta parte contiene las siguientes secciones:

CAPÍTULO 8

Tutorial: Utilización de código

8

A medida que añade texto, imágenes y otro contenido a una página Web, Dreamweaver 8 genera código HTML. En este tutorial se explica cómo utilizar la vista Código para mostrar el código subyacente de un documento, así como para añadir y editar el código manualmente.

Si ya ha configurado el sitio y ha finalizado el tutorial anterior, puede continuar trabajando en la misma carpeta index.html.

No es necesario haber finalizado los tutoriales anteriores para seguir el presente tutorial. En primer lugar, configure el sitio siguiendo las instrucciones de "Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto" en la página 51. A continuación, utilice el archivo index_code.html en la carpeta cafe_townsend/completed_files/dreamweaver para seguir este tutorial. index_code.html es una copia del archivo terminado index.html del apartado Capítulo 6, "Tutorial: Formatear la página con CSS", en la página 107.

NOTA

Si comienza este tutorial con el archivo completado index_code.html y no con el archivo index.html de Capítulo 6, "Tutorial: Formatear la página con CSS", en la página 107, algunos pasos e ilustraciones del tutorial no coincidirán con lo que aparece en su pantalla.

En este tutorial va a realizar las tareas siguientes:

Consulta del código

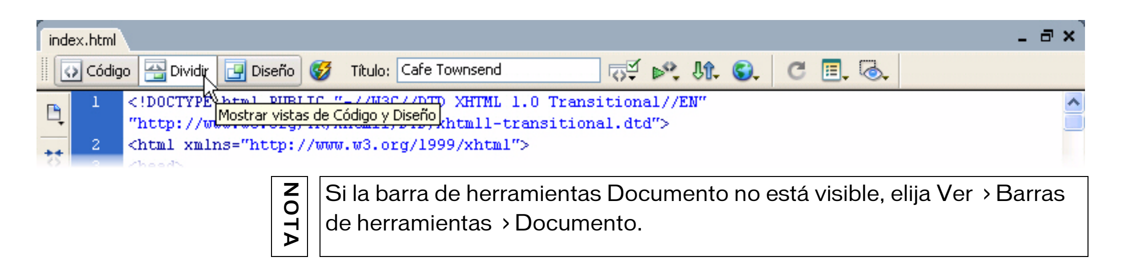
Dreamweaver permite ver la página de dos formas distintas: la vista Diseño (donde el documento aparece de forma muy similar a como lo haría en un navegador) y la vista Código (donde se puede ver el código HTML subyacente). También puede utilizar una vista dividida que muestra simultáneamente las vistas de Código y de Diseño.

1. Asegúrese de que el archivo index.html esté activo en la ventana de documento.



Si no completó el archivo index.html a lo largo de los tutoriales anteriores, consulte la introducción a este tutorial, donde se indica cómo proceder.

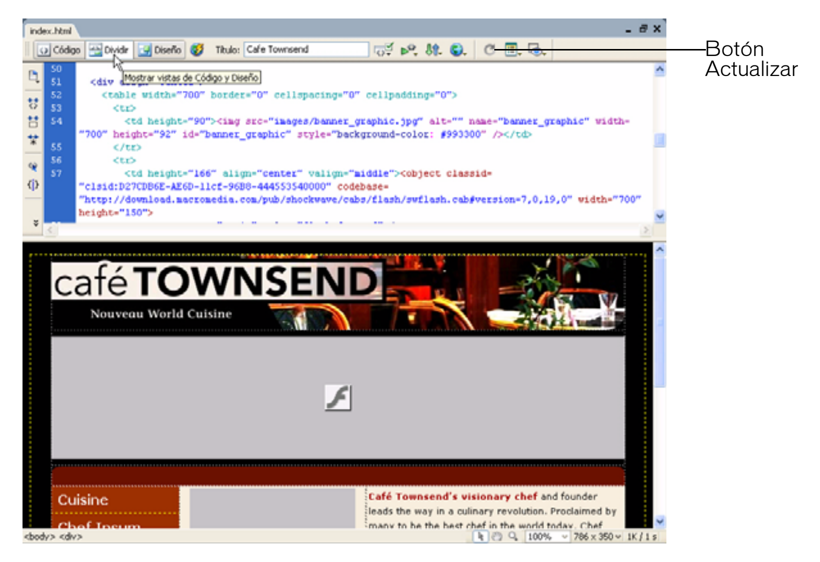
2. En la barra de herramientas Documento, haga clic en Mostrar vistas de código y diseño (etiquetado con el texto Dividir).



NOTA

Si la barra de herramientas Documento no está visible, elija Ver › Barras de herramientas › Documento.

La ventana se divide y muestra tanto la vista Diseño como el código HTML subyacente.



Puede editar el código en la vista Código. Los cambios realizados en el código no se mostrarán en la vista Diseño hasta que haga clic en Actualizar en la barra de herramientas Documento o haga clic en cualquier punto de la vista Diseño.

3. (Opcional) Para mostrar sólo la vista Diseño, haga clic en vista Diseño.
4. (Opcional) Para mostrar sólo la vista Código, haga clic en vista Código.

Cuando trabaje con sus propias páginas, podrá utilizar la vista que le resulte más cómoda. En la mayoría de los tutoriales de esta guía se presupone que el usuario emplea la vista Diseño.

Cambio al espacio de trabajo de edición de código (sólo Windows)

Si no lo hizo durante la instalación, ahora puede configurar, si lo desea, el espacio de trabajo de Windows para que tenga la apariencia y el funcionamiento de los populares entornos de codificación de HomeSite y ColdFusion Studio de Macromedia.

NOTA: Los usuarios de Macintosh no pueden cambiar el espacio de trabajo.

Para cambiar al espacio de trabajo de edición de código:

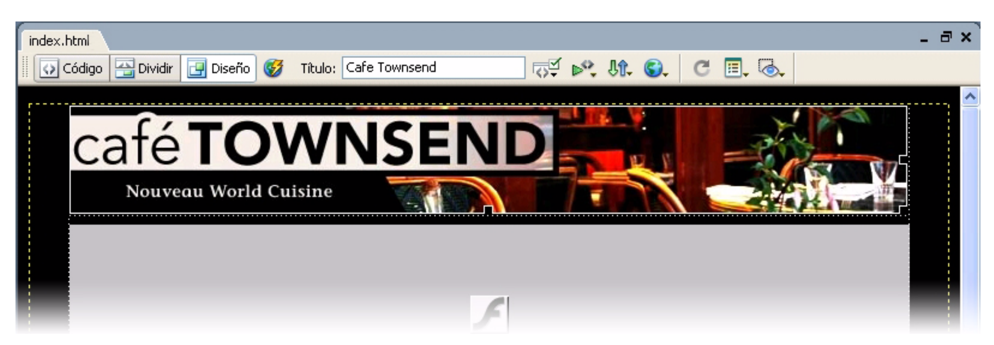
- Seleccione Ventana > Diseño del espacio de trabajo > Codificador.

Añadir una etiqueta con el Selector de etiquetas

A continuación, va a utilizar el Selector de etiquetas para ajustar una etiqueta `div` alrededor de una de las imágenes de la página. Después podrá asignarle a la imagen márgenes, bordes o colores. Existen diversas maneras de ajustar una etiqueta `div` alrededor de una imagen; en esta sección se explica cómo utilizar el Selector de etiquetas, que ayuda a insertar cualquier etiqueta y a añadir los valores de atributo adecuados.

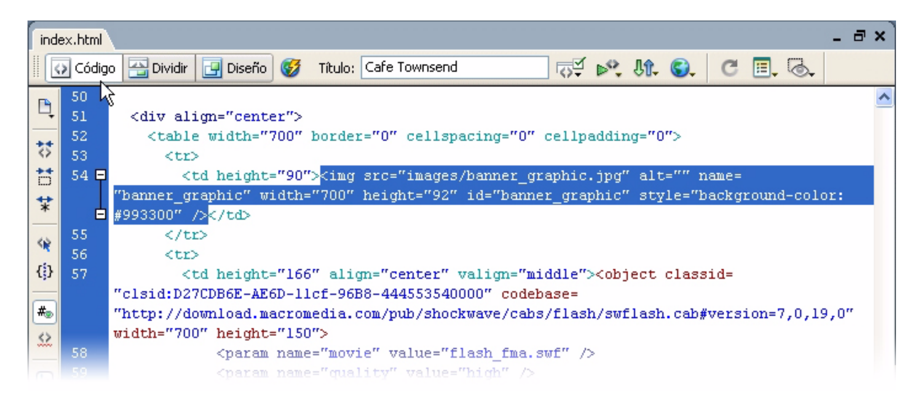
1. Abra el archivo index.html si aún no está abierto.

2. En la vista Diseño, haga clic en el gráfico de rótulo de Cafe Townsend (banner_graphic.jpg) para seleccionarlo.



3. Cambie a la vista Código haciendo clic en vista Código en la barra de herramientas Documento, o seleccionando Ver > Vista código.

   El código de la imagen seleccionada aparecerá seleccionado en la vista Código. Asegúrese de que la etiqueta `img` completa está seleccionada, incluidos los paréntesis angulares de apertura y cierre.



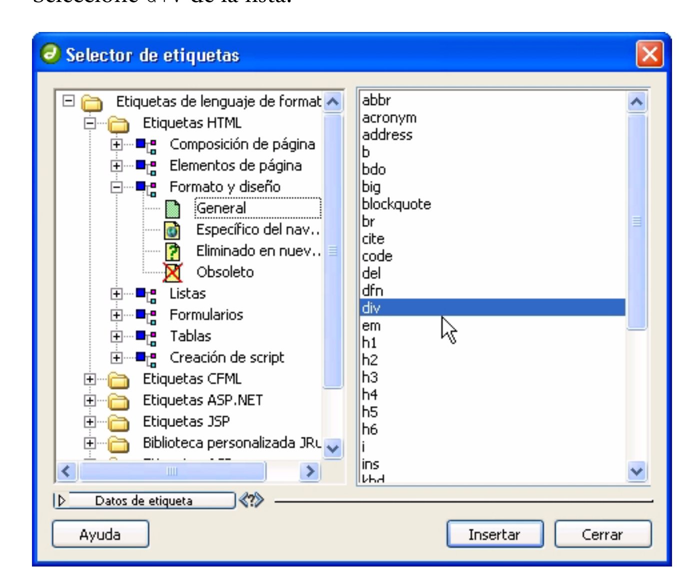
4. Seleccione Ver > Opciones de vista de Código > Ajustar texto para activar el ajuste del texto en el caso de que no esté activado.

5. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o, con la tecla Control presionada (Macintosh), haga clic en el texto seleccionado y, a continuación, seleccione Insertar etiqueta en el menú emergente.

   Aparecerá el Selector de etiquetas.

6. En el Selector de etiquetas, expanda la categoría Etiquetas HTML, a continuación Formato y diseño y, por último, General.

En el panel de la derecha aparece una lista de nombres de etiquetas. Seleccione `div` de la lista.

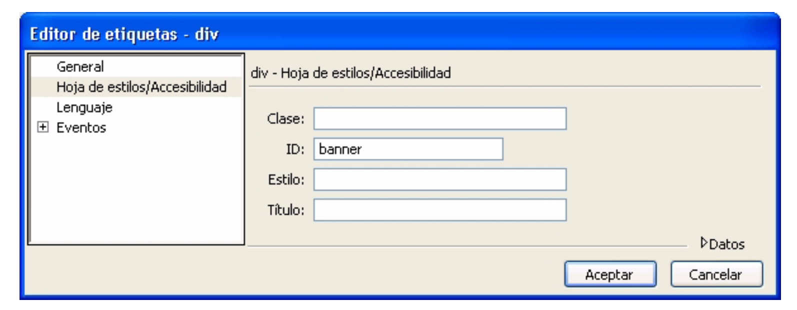


NOTA También puede seleccionar la categoría Etiquetas HTML y, en el panel derecho, la etiqueta `div`, sin expandir primero Formato y diseño.

7. Haga clic en Insertar.

   Aparecerá un editor de etiquetas para la etiqueta `div`.

8. En el editor de etiquetas, seleccione la categoría Hoja de estilos/ Accesibilidad e introduzca **banner** en el cuadro de texto ID.



9. Haga clic en Aceptar para cerrar el editor de etiquetas e insertar la etiqueta.

Dreamweaver inserta la etiqueta `div` en su página y la ajusta alrededor de la etiqueta de imagen.

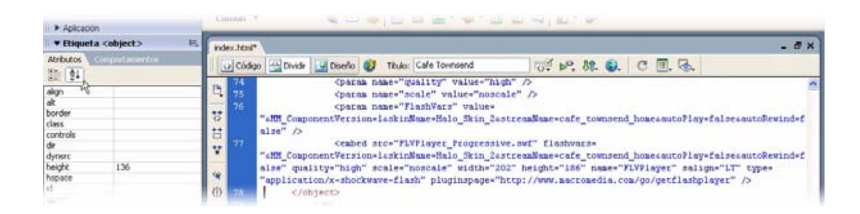
```
<div align="center">
  <table width="700" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
    <tr>
      <td height="90"><div id="banner"><img src="images/banner_graphic.jpg" alt
="" name="banner_graphic" width="700" height="92" id="banner_graphic" style="
background-color: #993300" /></div></td>
    </tr>
    <tr>
      <td height="166" valign="middle"><object classid=
"clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" codebase=
```

10. Haga clic en Cerrar para cerrar el Selector de etiquetas.
11. Guarde la página.

Edición de una etiqueta

A continuación, utilizará el inspector de etiquetas para modificar rápidamente los atributos de una etiqueta. El inspector de etiquetas muestra los atributos de la etiqueta seleccionada en la ventana de documento.

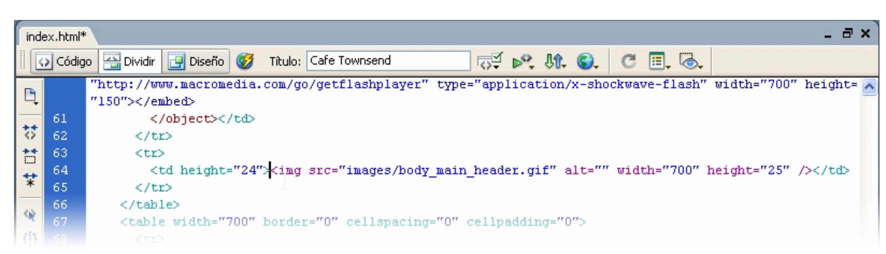
1. Abra la página index.html en la vista Código si aún no está abierto.
2. Abra el inspector de etiquetas, si no está ya abierto, seleccionando Ventana > Inspector de etiquetas.
3. Seleccione la ficha Atributos.
4. Haga clic en Mostrar vista de lista en el inspector de etiquetas para ver todos los atributos de las etiquetas seleccionadas en orden alfabético.



5. En la vista Código de la ventana de documento, haga clic en cualquier lugar situado entre los paréntesis de apertura y cierre de cualquier etiqueta.

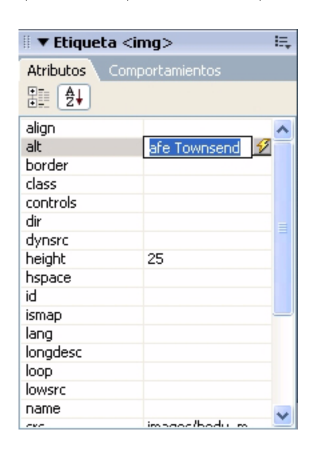
   La ficha Atributos del inspector de etiquetas muestra información sobre los atributos HTML de las etiquetas.

6. Sin dejar la vista Código, encuentre y haga clic en la etiqueta `img` de la imagen banner_graphic.jpg en la parte superior de la página.



   La ficha Atributos del inspector de etiquetas muestra información sobre los atributos de la etiqueta `img`.

7. En el inspector de etiquetas, haga clic en el cuadro de texto vacío situado junto al atributo `alt` y escriba **Cafe Townsend**; después, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



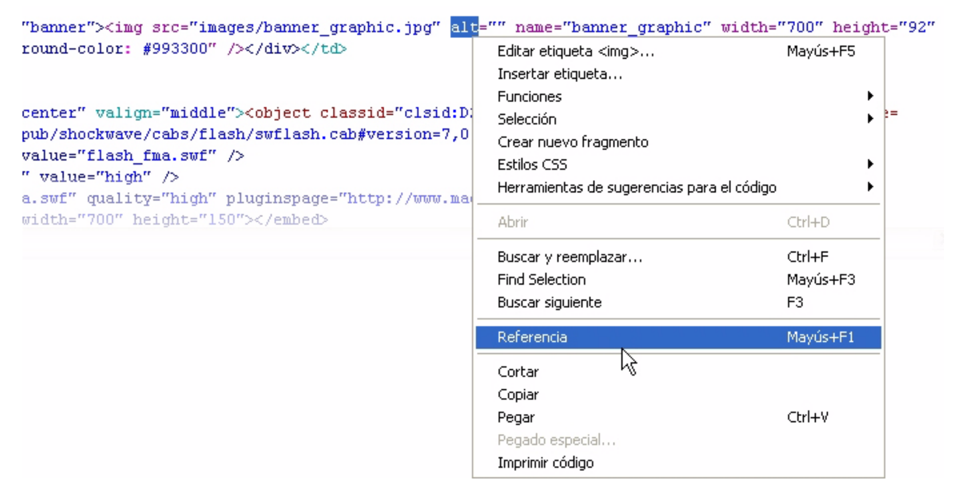
   Dreamweaver muestra el nuevo valor en el inspector de etiquetas y modifica el código en la ventana de documento.

8. Guarde la página.

Consulta de información sobre una etiqueta

Si necesita ayuda con los atributos y los valores de atributo de una etiqueta, puede consultar información de referencia en Dreamweaver.

1. Abra la página index.html en la vista Código si aún no está abierto.
2. En la ventana de documento, seleccione el nombre de atributo `alt` (no el valor de atributo) de una etiqueta `img`.
3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o, con la tecla Control presionada (Macintosh), haga clic en el texto seleccionado y a continuación elija Referencia en el menú emergente.

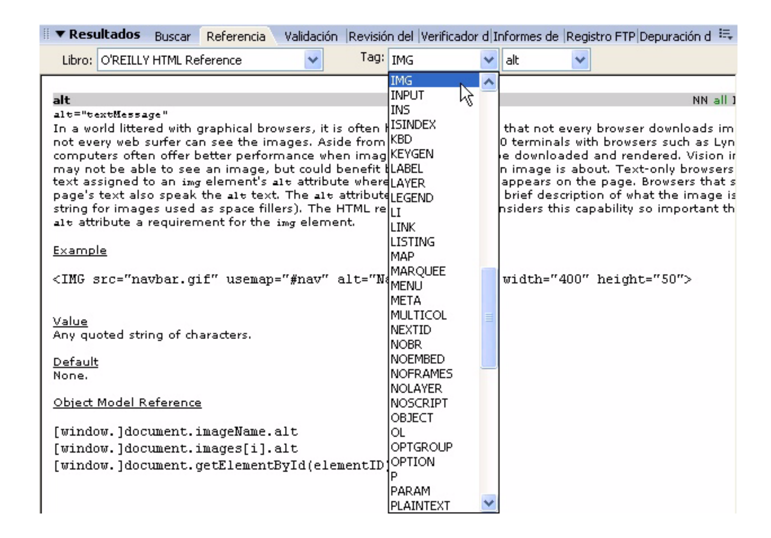


Se abrirá el panel Referencia y mostrará información sobre el atributo `alt`.

NOTA

También puede seleccionar Ventana › Referencia para acceder al panel Referencia.

4. Para información sobre otra etiqueta u otro atributo, seleccione la etiqueta o el atributo en el menú emergente correspondiente del panel Referencia.



Añadir una imagen con sugerencias para el código

Para añadir código a la página manualmente, haga clic en la vista Código y comience a escribir. Puede utilizar la función de sugerencias para el código si desea acelerar su trabajo.

En esta lección, utilizará sugerencias para el código y añadirá la imagen del cartel de la calle a la página índice de Cafe Townsend.

1. Abra la página index.html si aún no está abierta.

2. En la vista Diseño, seleccione la imagen street_sign.jpg (debajo del marcador de posición Flash Video) y pulse Eliminar.

   A continuación va a utilizar sugerencias para el código para volver a insertar una imagen, en lugar de arrastrarla desde el panel Activos como en el apartado Capítulo 5, “Tutorial: Adición de contenido a las páginas”, en la página 79.

3. Cambie a la vista Código haciendo clic en vista Código en la barra de herramientas Documento, o seleccionando Ver > Vista código.

   En vista Código, el punto de inserción deberá estar entre una etiqueta de apertura de párrafo y una de cierre, tal y como se muestra a continuación:

```
          </p>
      <p> | </p></td>
      <td width="330" valign="top" bgcolor="#F7EEDF"><p><span class="bold">Caf
&eacute; Townsend&rsquo;s visionary chef</span> and founder leads the way in a
culinary revolution. Proclaimed by many to be the best chef in the world today,
 Chef Ipsum blends earthy seasonal flavors and bold ingredients to create
exquisite contemporary cuisine.</p>
```

   Si no ve una etiqueta de apertura de párrafo y una de cierre antes de la etiqueta de cierre de celda de la tabla </td>, escríbalas como se indica a continuación:

```
</object>
      <!-- saved from url=(0013)about:internet -->
      <!-- End Flash Video for Progressive Download -->
          </p>
      <p></p></td>
      <td width="330" valign="top" bgcolor="#F7EEDF"><p><span class="bold">Caf
&eacute; Townsend&rsquo;s visionary chef</span> and founder leads the way in a
```

   Coloque el punto de inserción entre la etiqueta <p> de apertura y la etiqueta </p> de cierre.

4. Borre todo lo que pudiera aparecer entre la etiqueta <p> de apertura y la etiqueta </p> de cierre como, por ejemplo, los espacios indivisibles ( ).

5. Con el punto de inserción entre la etiqueta <p> de apertura y la etiqueta </p> de cierre, escriba un paréntesis angular de apertura (<).

Aparecerá una lista de etiquetas en el punto de inserción.

NOTA

Puede establecer la duración de la demora antes de que aparezca la lista seleccionando Edición › Preferencias (Windows) o Dreamweaver › Preferencias (Macintosh) y, a continuación, seleccionando Sugerencias para el código en la lista Categoría de la izquierda. En la vista Código, puede mostrar un menú de sugerencias para el código en cualquier momento presionando las teclas Control y la barra espaciadora, y cerrar dicho menú presionando Escape.

6. Seleccione la etiqueta `img` en la lista y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para insertar la primera parte de la etiqueta.

SUGERENCIA

Para desplazarse rápidamente a una etiqueta, escriba las primeras letras del nombre de la misma.

7. Presione la barra espaciadora para mostrar una lista de atributos de la etiqueta.
8. Comience a escribir **src** y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) cuando esté seleccionado el atributo `src` en el menú de sugerencias.

La palabra *Examinar* aparece seleccionada bajo el código que acaba de escribir.

9. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para localizar un archivo.

10. En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo, acceda al archivo street_sign.jpg (está en la carpeta imágenes de la carpeta raíz cafe_townsend) y haga clic en Aceptar (Windows) o Escoger (Macintosh).

```
    <!-- End Flash Video for Progressive Download -->
  </p>
  <p> <img src="images/street_sign.jpg"
  </p></td>
  <td width="330" valign="top" bgcolor="#F7EEDF"><p><span class=
"bold">Caf&eacute; Townsend&rsquo;s visionary chef</span> and founder
```

La URL del archivo de imagen se insertará como valor del atributo `src` y el punto de inserción aparecerá después de las comillas de cierre.

11. Presione la barra espaciadora, seleccione el atributo `alt` en el menú de sugerencias y a continuación presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

12. Deje las comillas vacías, ya que esta imagen es únicamente una ilustración.

Utilice la tecla de flecha derecha para mover el punto de inserción a la derecha de las comillas.

13. Escriba un paréntesis angular de cierre (>) para completar la etiqueta.

```
    <!-- End Flash Video for Progressive Download -->
  </p>
  <p> <img src="images/street_sign.jpg">
  </p></td>
  <td width="330" valign="top" bgcolor="#F7EEDF"><p><span class=
```

14. Guarde la página.

SUGERENCIA

Para añadir un atributo a una etiqueta ya creada, coloque el punto de inserción justo después del valor del atributo final de la etiqueta y presione la barra espaciadora. Cuando aparezca una lista de atributos, añada un atributo y especifique su valor si lo tiene.

Comprobación de los cambios

Después de realizar cambios en el código, puede ver inmediatamente los resultados.

Para obtener una representación visual del código, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en la vista Diseño o en las vistas Código y Diseño (etiquetado con el texto Dividir) en la barra de herramientas Documento.
- Previsualice la página en un navegador Web presionando F12 (Windows) u Opción+F12 (Macintosh). Para cerrar el navegador y volver al código, presione Alt+F4 (sólo Windows).

Imprimir el código

Puede imprimir el código para editarlo fuera de línea, archivarlo o distribuirlo.

Para imprimir código:

1. Abra una página en la vista Código.
2. Seleccione Archivo > Imprimir código.
3. Especifique las opciones de impresión y haga clic en Aceptar (Windows) o en Imprimir (Macintosh).

CAPÍTULO 9

Tutorial: Crear un diseño de página basado en CSS

9

En Capítulo 4, “Tutorial: Crear un diseño de página basado en tablas” ha aprendido a utilizar las funciones del diseño de tabla de Dreamweaver para crear un diseño de página. En este tutorial va a aprender a utilizar hojas de estilos en cascada (CSS) para crear un diseño similar. Muchos diseñadores prefieren los diseños basados en CSS, porque CSS ofrece un mayor control sobre la situación de elementos, reduce la cantidad de código necesario y permite formatear bloques de diseño con márgenes, bordes, colores, etc..

Si no ha definido un sitio de Dreamweaver ni creado la carpeta raíz local cafe_townsend, deberá hacerlo antes de continuar. Para instrucciones, consulte Capítulo 3, “Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto”.

En este tutorial, llevará a cabo las tareas siguientes:

Diseño de página basado en CSS

Muchos sitios Web utilizan diseños basados en tablas para mostrar la información en las páginas. Las tablas son útiles a la hora de presentar datos tabulares (como filas y columnas de elementos recurrentes) y son muy fáciles de introducir en la página. Pero las tablas también tienden a generar una gran cantidad de código que es difícil de leer y de mantener. Además, debido a la gran cantidad de etiquetas que se necesitan y a la tendencia a "anidar", las tablas pueden causar problemas para las personas discapacitadas que utilizan lectores de pantalla para ver las páginas.

Un diseño basado en CSS, es decir, un diseño que utiliza elementos de bloques en lugar de filas y columnas de tabla, contiene mucho menos código que un diseño similar basado en tablas. Los diseños basados en CSS suelen utilizar etiquetas `<div>` en lugar de `<table>` para crear los bloques CSS utilizados para el diseño. Puede colocar estos bloques CSS en cualquier lugar de la página y asignarles propiedades como bordes, márgenes, colores de fondo, etc. Además, a los usuarios que utilizan lectores de pantalla les será mucho más sencillo acceder al contenido de las páginas Web creadas con CSS, porque el código es más sencillo y más corto.

Dreamweaver le permite utilizar capas. Una capa de Dreamweaver es un elemento de página HTML que se puede colocar en cualquier lugar del documento. Específicamente, es una etiqueta `<div>` (o cualquier otra etiqueta) con una posición absoluta. Las capas se arrastran hasta su página con Dreamweaver y después las coloca donde quiera. Las capas funcionan como bloques de contenido que pueden albergar activos como imágenes, archivos Flash, texto, etc.

Las capas de Dreamweaver son elementos que tienen una posición absoluta. Es decir, tienen una posición específica que se define de manera relativa a los márgenes superior e izquierdo de la página. No puede crear un diseño basado en CSS con capas y después centrar el contenido de la página. Por ello, el diseño de este tutorial será algo diferente al creado en Capítulo 4, “Tutorial: Crear un diseño de página basado en tablas”.

Para más información sobre capas de Dreamweaver, consulte Capítulo 7, “Diseño de páginas con CSS” en *Utilización de Dreamweaver*.

Examen de la maqueta de diseño

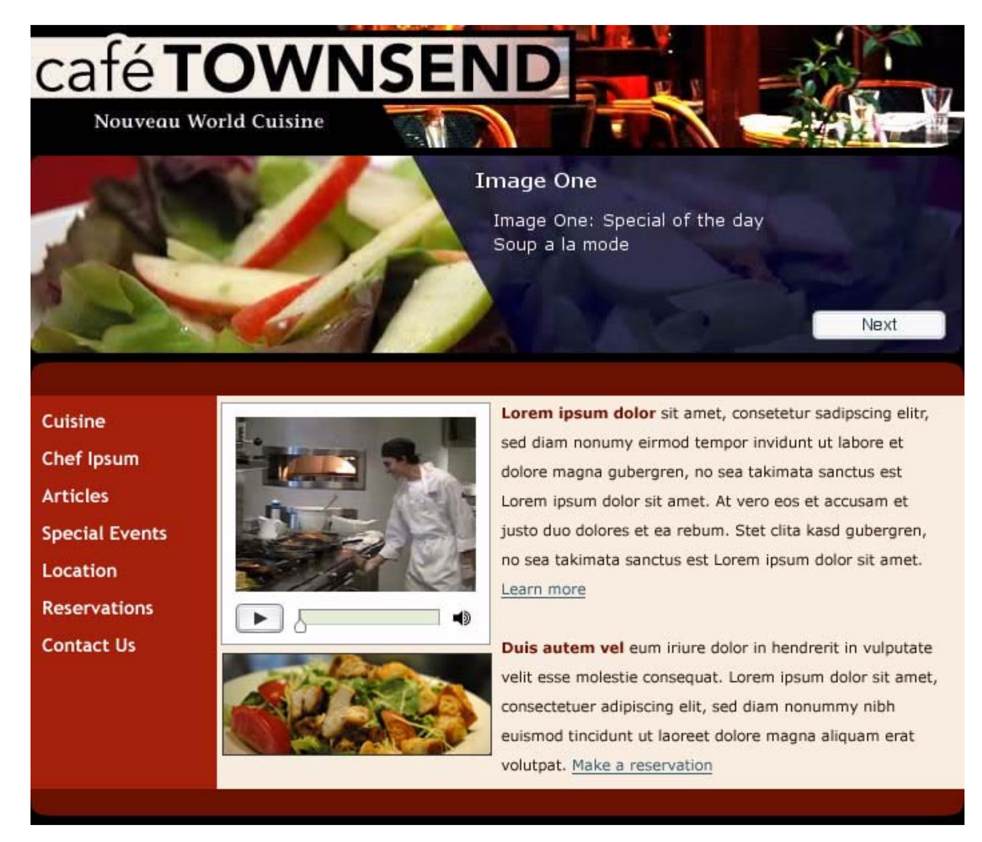
NOTA

Si ya ha completado el apartado Capítulo 4, “Tutorial: Crear un diseño de página basado en tablas” y ha examinado el diseño de maqueta, puede pasar a la sección siguiente para empezar a crear su diseño basado en CSS.

Lo habitual no es empezar a construir un sitio Web iniciando Dreamweaver y creando páginas directamente. Los primeros pasos para crear un sitio Web debe darlos sobre una hoja de papel, o en una aplicación de edición gráfica como Macromedia Fireworks. Los diseñadores gráficos suelen crear un boceto artístico general del sitio Web (también conocido como “maqueta”), con el fin de mostrárselo al cliente y asegurarse de que la idea inicial para el sitio Web recibe la aprobación del cliente.

Un comp está formado por una cantidad indeterminada de elementos de páginas que el cliente ha solicitado para su sitio Web. Por ejemplo, el cliente podría haber dicho: "quiero un logotipo en la parte superior de la página, una zona de navegación que enlace con estas otras páginas, una sección para una tienda en línea y una parte donde pueda insertar videoclips.” A partir de esto, el diseñador comienza a planificar el diseño de la página y realiza bocetos de páginas de muestra que cumplen los requisitos del cliente.

Este tutorial le proporciona una maqueta completa y aprobada para Cafe Townsend, un restaurante ficticio que ha solicitado un sitio Web. Su trabajo como diseñador Web consiste en transformar el comp en una página web activa (probablemente contando con la ayuda de otros diseñadores gráficos y desarrolladores de Flash).



Verá que el diseñador gráfico le ha proporcionado un comp para una página Web que incluye varias zonas de contenido, así como algunas ideas gráficas. A lo largo de los apartados siguientes, va a utilizar Dreamweaver para desarrollar este diseño.

También puede abrir el archivo comp original para verlo en la pantalla del equipo. El archivo comp, homepage-mockup.jpg, puede encontrarlo en la carpeta fireworks_assets dentro de la carpeta cafe_townsend que copió a su disco duro en el apartado Capítulo 3, “Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto”. Si lo prefiere, también puede imprimir el comp consultarlo mientras crea la página.

Creación y almacenamiento de una página nueva

Después de crear un sitio nuevo y examinar los comps, ya puede empezar a crear páginas Web. Comience creando una página nueva y guardándola en la carpeta raíz local cafe_townsend de su sitio Web. Más adelante esta página será la página de inicio de Cafe Townsend, un restaurante ficticio.

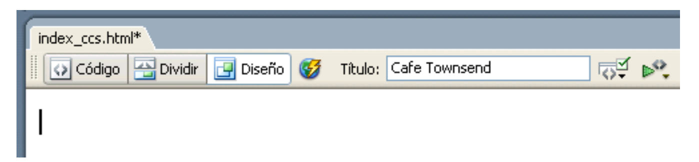
Si no ha creado una carpeta raíz local llamada cafe_townsend, deberá hacerlo antes de continuar. Para instrucciones, consulte Capítulo 3, “Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto”.

1. En Dreamweaver, Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En la ficha General del cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione Página básica en la lista Categoría, seleccione HTML en la lista Página básica y haga clic en Crear.
3. Seleccione Archivo > Guardar como.
4. En el cuadro de diálogo Guardar como, busque y abra la carpeta cafe_townsend que definió como carpeta raíz local del sitio.

   Esta carpeta la creó en Capítulo 3, “Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto”, dentro de una carpeta llamada local_sites.
5. Escriba **index_css.html** en el cuadro de texto Nombre de archivo y haga clic en Guardar.

   El nombre de archivo aparecerá ahora en la barra de título en la parte superior de la ventana de la aplicación, entre paréntesis.

6. En el cuadro de texto Título del documento en la parte superior del nuevo documento, escriba **Cafe Townsend**.



Éste es el título de la página (distinto al nombre de archivo). Los visitantes del sitio verán este título en la barra del título del navegador cuando accedan a ella a través de su navegador Web.

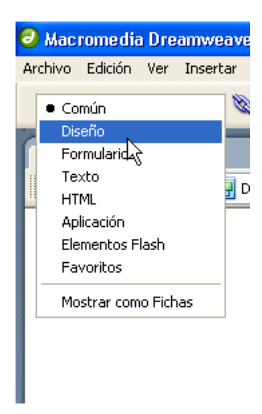
7. Seleccione Archivo > Guardar para guardar la página.

Insertar capas

A continuación, va a insertar capas en la página. Una capa es un elemento con posición absoluta que puede utilizar para albergar imágenes, texto archivos Flash y otro tipo de contenido. Para más información sobre capas, consulte "Diseño de página basado en CSS" en la página 160.

Dibujar una capa nueva

1. Con la página index_css.html abierta en la ventana de documento, seleccione el modo de diseño en la barra Insertar.



2. Haga clic en Dibujar capa.



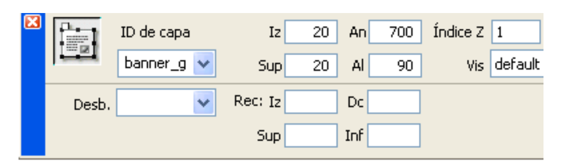
El puntero del ratón se convertirá en un puntero en cruz cuando lo mueva sobre la página.

3. Arrastre una capa de cualquier tamaño sobre la página y suelte el botón del ratón.

4. Haga clic en el manejador de selección situado en la esquina superior izquierda de la capa para asegurarse de que está seleccionada.

5. Una vez seleccionada la nueva capa, siga este procedimiento en el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades):

   - Haga clic en el cuadro de texto ID de capa y cambie el nombre de la capa a **banner_graphic.**
   - En el cuadro de texto Ancho (An), escriba **700px.**.
   - En el cuadro de texto Alto (Al), escriba **90px.**
   - En el cuadro de texto Izquierda (Iz), escriba **20px.**
   - En el cuadro de texto Superior (Sup), escriba **20px.**
   - Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar su última entrada.



Dreamweaver aplicará el tamaño y la situación a la nueva capa banner_graphic. La capa banner_graphic tiene 700 píxeles de ancho por 90 píxeles de alto. Además, está situada a 20 píxeles del margen izquierdo de la página y a 20 del margen superior de la página.

SUGERENCIA

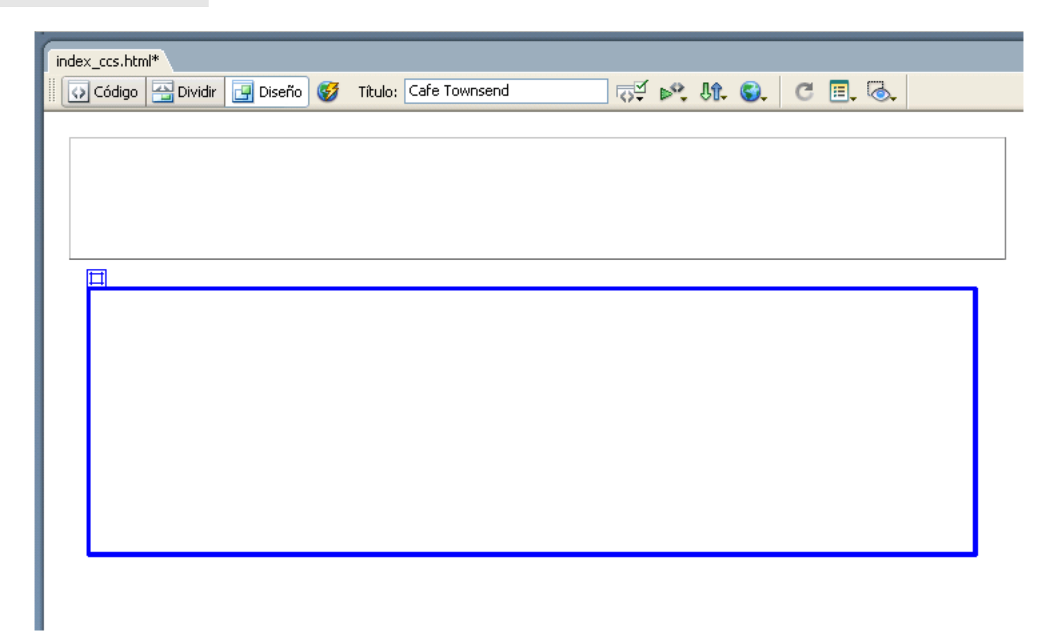
Para colocar la capa banner_graphic ha utilizado valores precisos en píxeles en el inspector de propiedades, pero puede colocar una capa en cualquier lugar de la página arrastrando el manejador de selección situado en la esquina superior izquierda de la capa seleccionada.

6. Abra el panel Capas (Ventana > Capas). Como puede ver, Dreamweaver ha añadido la nueva capa (banner_graphic) a la lista de capas.
7. Haga clic una vez fuera de la nueva capa para anular su selección.
8. Guarde la página.

Añadir más capas

A continuación, va a añadir más capas a la página. Va a utilizar la primera capa (banner_graphic) como punto de referencia para colocar el resto de capas. También va utilizar la función de fondos de capas de CSS para ayudarle a colocar las capas y a distinguirlas.

1. En la categoría Capa de la barra Insertar, haga clic en Dibujar capa y arrastre hasta la página otra capa de cualquier tamaño.

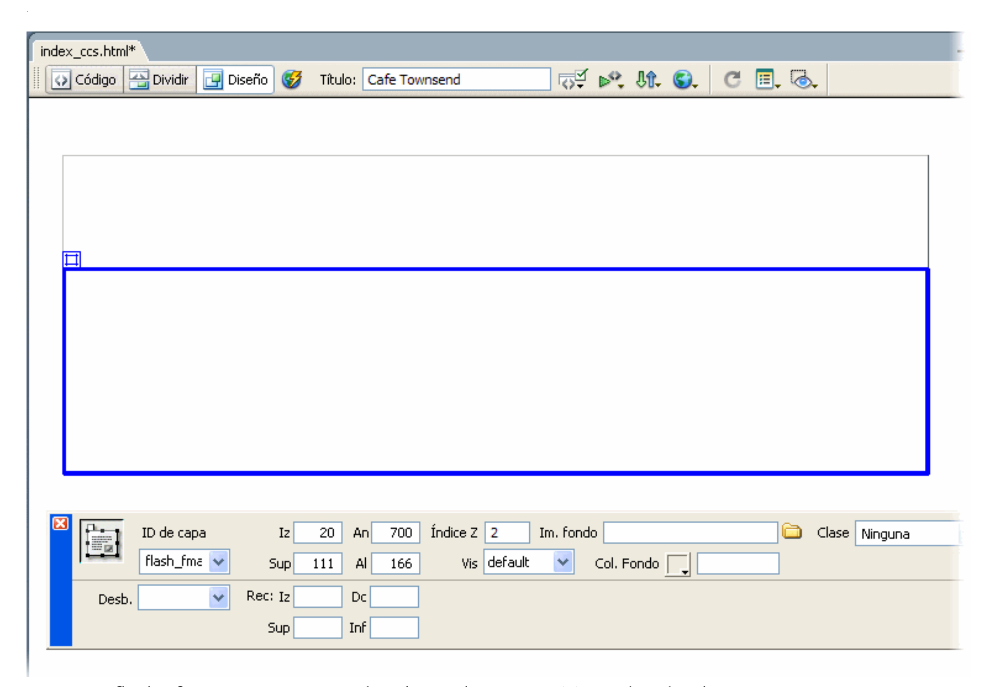


2. Haga clic en el manejador de selección de la nueva capa para seleccionarla.

3. Una vez seleccionada la nueva capa, siga este procedimiento en el inspector de propiedades:

- Haga clic en el cuadro de texto ID de capa y cambie el nombre de la capa a **flash_fma.**
- En el cuadro de texto Ancho (An), escriba **700px.**.
- En el cuadro de texto Alto (Al), escriba **166px.**
- En el cuadro de texto Izquierda (Iz), escriba **20px.**
- En el cuadro de texto Superior (Sup), escriba **111px.**
- Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar su última entrada.

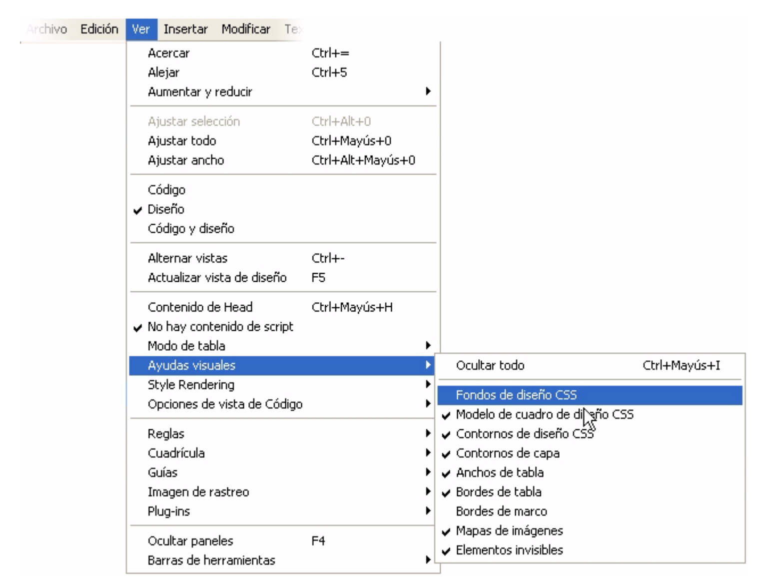
Dreamweaver aplicará el tamaño y la situación a la nueva capa flash_fma.



La capa flash_fma tiene 700 píxeles de ancho por 166 píxeles de alto. Además, está situada a 20 píxeles del margen izquierdo de la página y a 111 del margen superior de la página. Ha colocado esta capa a 111 píxeles del margen superior de la página para que no se solape con la capa banner_graphic.

Si las capas se solapan, notará como el borde de una de las capas (la que está debajo) se marca con una línea de puntos.

4. Haga clic una vez fuera de la nueva capa para anular su selección.
5. Seleccione Ver > Ayudas visuales > Fondos de diseño CSS.

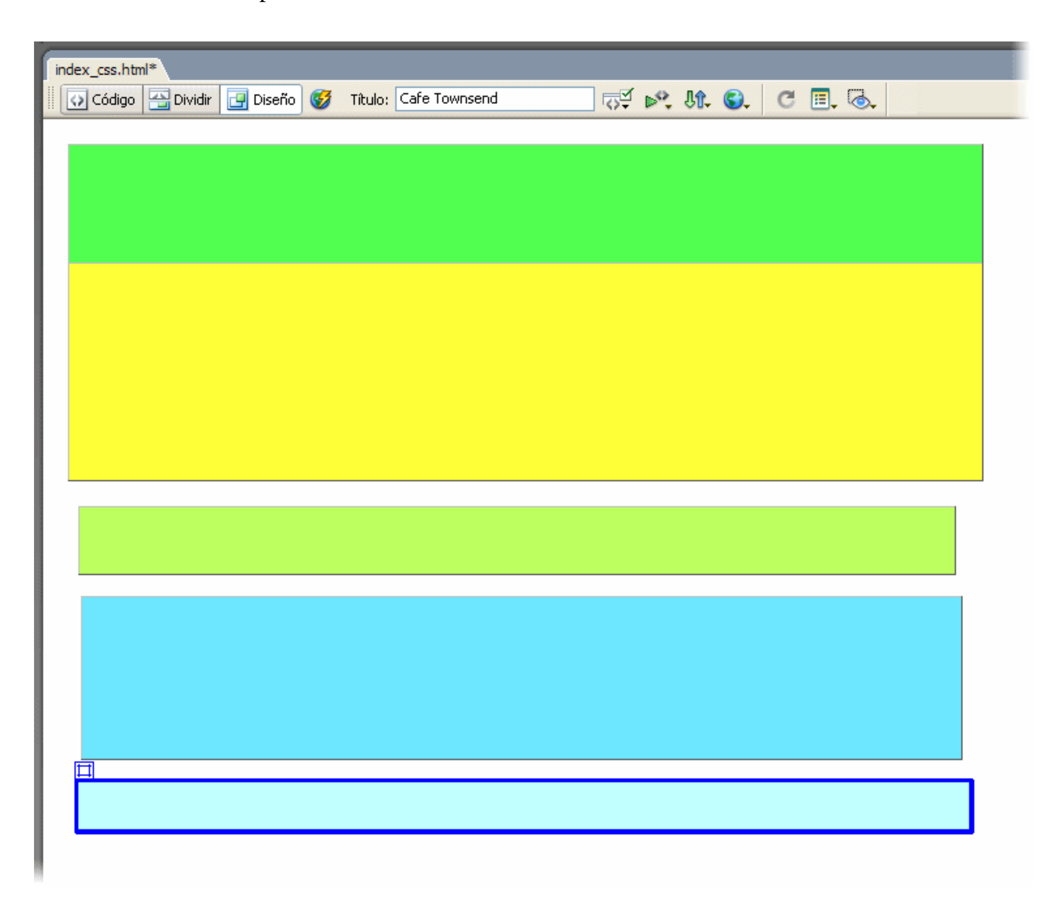


Dreamweaver inserta colores de fondo en las capas. Estos colores se seleccionan aleatoriamente y no aparecen en la página Web publicada. Se trata simplemente de ayudas visuales que ofrece Dreamweaver para ayudarle a ver en qué punto de la página estarán las capas y otros tipos de elementos de bloques.

Si lo desea, puede volver a desactivar los Fondos de diseño CSS seleccionando Ver > Ayudas visuales y anulando la selección de Fondos de diseño CSS.

6. A continuación, arrastre tres capas más hasta la página, debajo de la capa banner_graphic y de la capa flash_fma.

   No olvide hacer clic en Dibujar capas en la barra Insertar antes de arrastrar una nueva capa.



7. Cuando tenga tres capas más en la página, utiliza el inspector de propiedades para hacer lo siguiente:

- Seleccione la primera capa, llámela **header** y asígnele el tamaño 700 píxeles de ancho por 24 píxeles de alto.
- Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar su última entrada.
- Seleccione la segunda capa, llámela **center_content** y asígnele el tamaño 700 píxeles de ancho por 350 píxeles de alto.
- Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar su última entrada.

SUGERENCIA

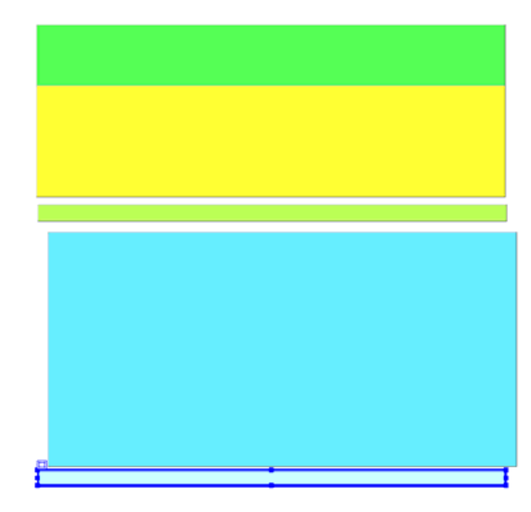
Para seleccionar una capa, haga clic en algún punto del borde de la capa o del manejador de selección de la capa, pero no dentro de la misma. Para asegurarse de que la capa ha sido seleccionada, compruebe que aparecen manejadores de cambio de tamaño sobre los bordes de la capa y que puede ver las propiedades de ancho y alto en el inspector de propiedades. También puede seleccionar una capa haciendo clic sobre su nombre en el panel Capas (Ventana › Capas).

NOTA

Cuando cambie el tamaño de la capa center_content a 350 píxeles de alto, se solapará sobre la otra capa de la página. Antes de proceder con el siguiente paso, mueva la otra capa debajo de la capa center_content seleccionándola y arrastrando el manejador de selección hasta la parte inferior de la página.

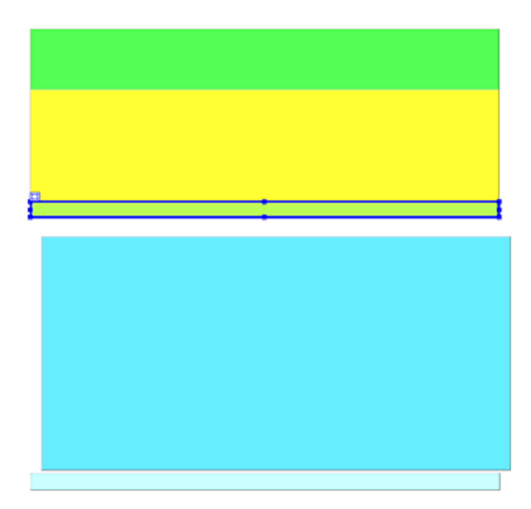
- Seleccione la tercera capa, llámela **footer** y asígnele el tamaño 700 píxeles de ancho por 24 píxeles de alto. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar su última entrada.

Cuando haya terminado, la página se parecerá a ésta:



8. A continuación, seleccione la capa header y arrastre el manejador de selección hasta que la capa esté justo debajo de la capa flash_fma.

Si desea comprobar la posición de la capa mientras la arrastra, haga clic fuera de ésta para anular su selección.



SUGERENCIA

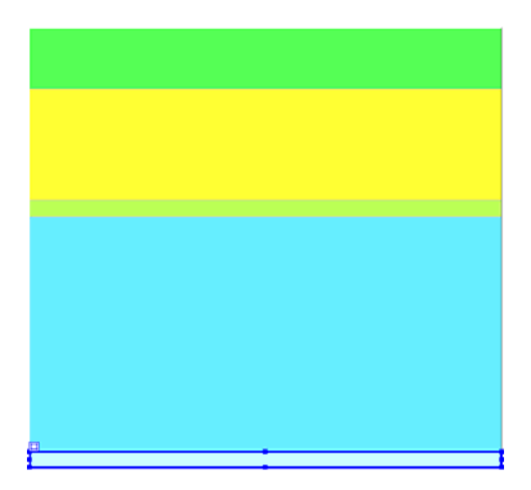
También puede mover una distancia de un píxel las capas seleccionadas pulsando las teclas de flecha del teclado. Pruebe a utilizar el inspector de propiedades para alinear la capa header a una distancia de 20 píxeles del margen izquierdo de la página. A continuación, utilice la tecla Flecha arriba para mover la capa hacia arriba hasta que toque el borde inferior de la capa flash_fma.

SUGERENCIA

También puede utilizar el botón Ayudas visuales en la barra de herramientas Documento para activar o desactivar los Fondos de diseño CSS.



9. Seleccione y arrastre la capa center_content y la capa footer, o utilice las teclas de flecha de su equipo para situar las capas, como muestra el ejemplo siguiente:



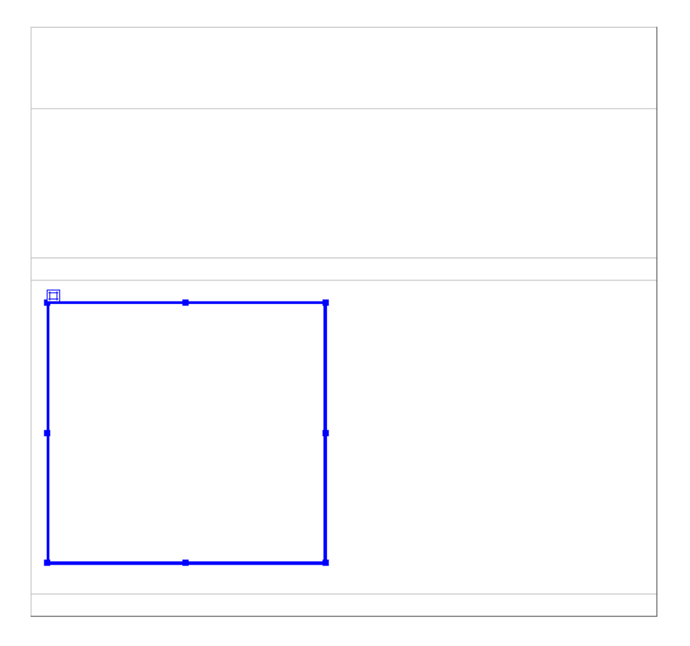
10. Una vez colocadas las capas en posición, desactive los Fondos de diseño CSS (si todavía no lo están) seleccionando Ver > Ayudas visuales y anulando la selección de Fondos de diseño CSS.

Añadir capas dentro de una capa

Las últimas capas que va a dibujar estarán dentro de la capa más grande center_content. Estas capas son el equivalente a las celdas de tablas que añadió a la página en el apartado Capítulo 4, “Tutorial: Crear un diseño de página basado en tablas”.

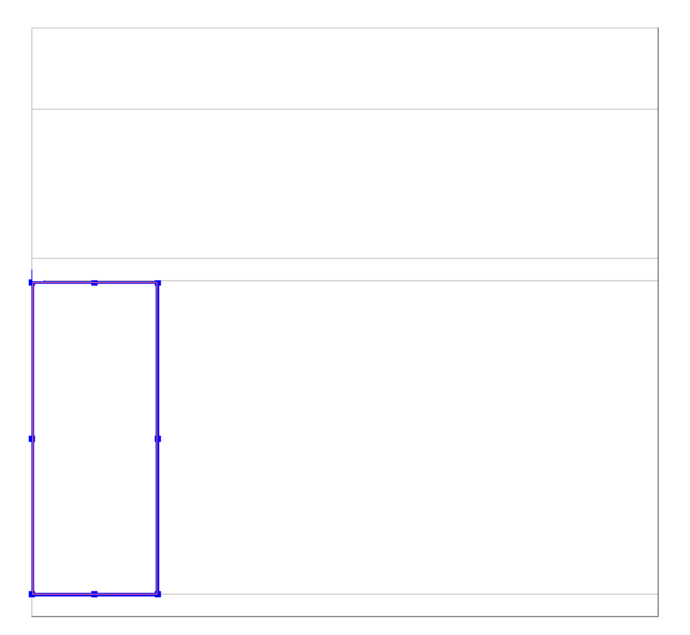
1. Haga clic una vez a la derecha de sus capas para asegurarse de que no hay nada seleccionado.

2. En la categoría Diseño de la barra Insertar, haga clic en Dibujar capa y arrastre otra capa dentro de la capa center_content, como muestra el ejemplo siguiente:

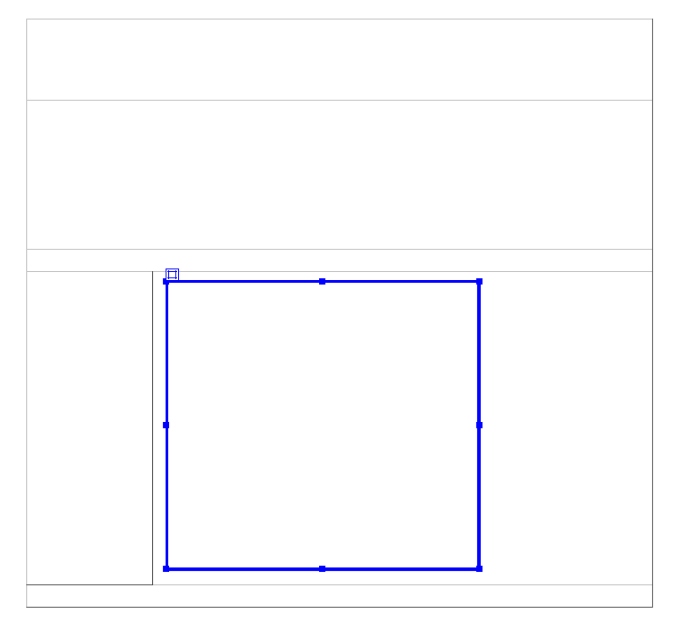


3. Haga clic en el manejador de selección de la nueva capa para asegurarse de que la capa está seleccionada.
4. Una vez seleccionada la nueva capa, siga este procedimiento en el inspector de propiedades:
   - Haga clic en el cuadro de texto ID de capa y cambie el nombre de la capa a **navigation.**
   - En el cuadro de texto Ancho (An), escriba **140px.**.
   - En el cuadro de texto Alto (Al), escriba **350px.**
   - En el cuadro de texto Izquierda (Iz), escriba **20px.**
   - Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar su última entrada.

5. Utilice la tecla Flecha arriba del teclado para mover la capa navigation hasta que encaje perfectamente dentro de la capa center_content, tal y como muestra el ejemplo siguiente:

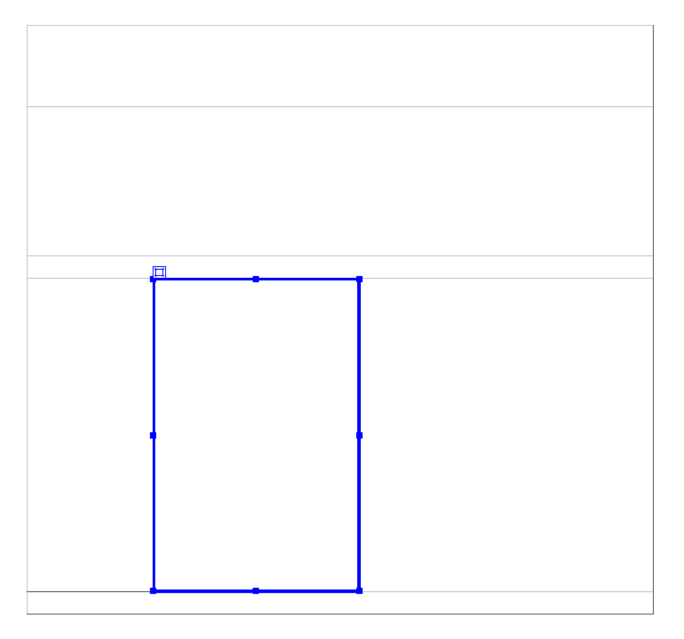


6. Cree otra capa en la capa center_content haciendo clic en Dibujar capa y arrastrando otra capa, tal y como muestra el ejemplo siguiente:

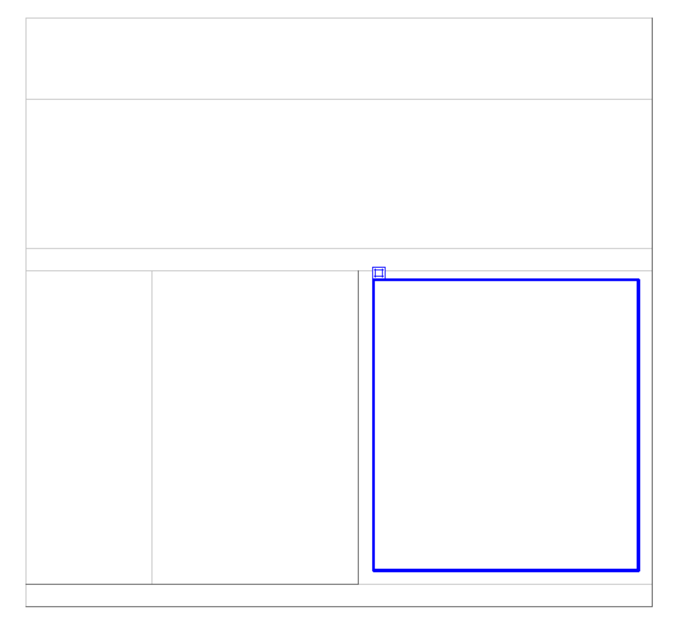


7. Haga clic en el manejador de selección de la nueva capa para asegurarse de que la capa está seleccionada.
8. Una vez seleccionada la nueva capa, siga este procedimiento en el inspector de propiedades:
   - Haga clic en el cuadro de texto ID de capa y cambie el nombre de la capa a **flash_video.**
   - En el cuadro de texto Ancho (An), escriba **230px.**.
   - En el cuadro de texto Alto (Al), escriba **350px.**
   - Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar su última entrada.

9. Arrastre la capa flash_video o utilice las teclas de flecha del teclado para situar la capa, tal y como muestra el ejemplo siguiente:

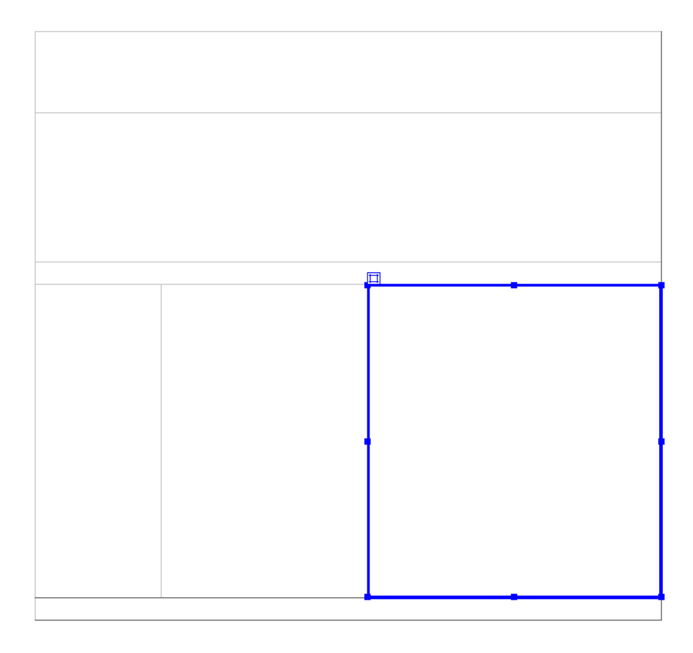


10. Cree una capa más en la capa center_content haciendo clic en Dibujar capa y arrastrando otra capa, tal y como muestra el ejemplo siguiente:



11. Haga clic en el manejador de selección de la nueva capa para asegurarse de que la capa está seleccionada.
12. Una vez seleccionada la nueva capa, siga este procedimiento en el inspector de propiedades:
    - Haga clic en el cuadro de texto ID de capa y cambie el nombre de la capa a **text.**
    - En el cuadro de texto Ancho (An), escriba **330px.**.
    - En el cuadro de texto Alto (Al), escriba **350px.**
    - Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar su última entrada.

13. Arrastre la capa text o utilice las teclas de flecha del teclado para situar la capa, tal y como muestra el ejemplo siguiente:



NOTA

Si aparecen líneas de puntos en los bordes de una capa, no hay ningún problema. Sólo significa que sus capas están solapadas por uno o dos píxeles.

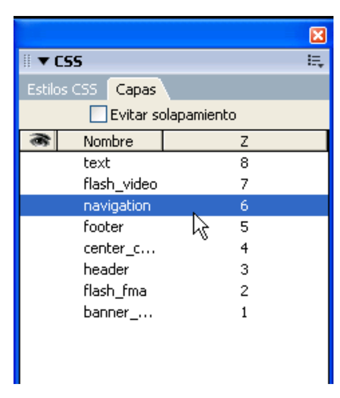
14. Guarde la página.

Añadir color a la página

A continuación va a añadir color a la página configurando los colores de fondo de algunas capas y del fondo de la página.

SUGERENCIA Puede cambiar el ancho de la columna Nombre en el panel Capas arrastrando el borde derecho del título de la columna hacia la izquierda o la derecha.

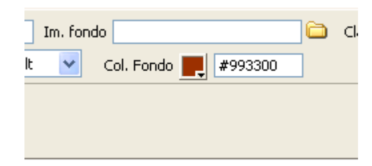
1. Seleccione la capa navigation haciendo clic sobre su nombre en el panel Capas (Ventana > Capas).



2. En el inspector de propiedades, haga clic una vez dentro del cuadro de texto Color de fondo.

   El cuadro de texto está situado justo al lado del cuadro de color del Color de fondo (Col. Fondo).

3. En el cuadro de texto Color de fondo, introduzca el valor hexadecimal **#993300** y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



   El color de fondo de la capa navigation se volverá de color marrón rojizo.

4. Seleccione la capa flash_video haciendo clic sobre su nombre en el panel Capas.

5. En el cuadro de texto Color de fondo, introduzca el valor hexadecimal **#F7EEDF** y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

   La celda de la capa flash_video se volverá de color marrón claro.

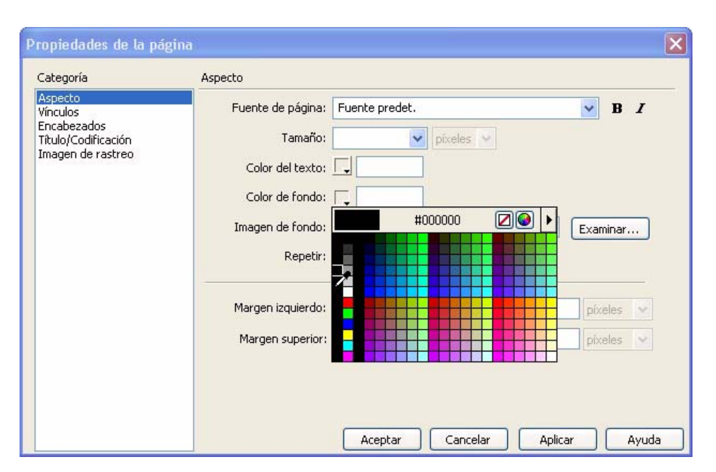
6. Repita los pasos anteriores para cambiar también el color de la capa text a un marrón claro.

7. Una vez definidos los colores de fondo de las tres capas, haga clic una vez a la derecha de todas sus capas para asegurarse de que no haya nada seleccionado.

   A continuación cambiará el color de fondo de toda la página modificando las propiedades de la página. El cuadro de diálogo Propiedades de la página le permite configurar varias propiedades de la página, incluyendo, entre otros, el tamaño y el color de las fuentes de la página, el color de los vínculos visitados, los márgenes de la página.

8. Seleccione Modificar > Propiedades de la página.

9. En la categoría Aspecto del cuadro de diálogo Propiedades de la página, haga clic en el cuadro de color Color de fondo y seleccione negro (#000000) en el selector de color.



10. Haga clic en Aceptar.

    El color de fondo de la página se vuelve negro.

11. Guarde la página.

Su diseño de página CSS ya está terminado. El diseño incluye varias capas que pueden albergar activos como imágenes, texto y archivos de Flash Video. El siguiente paso consiste en añadir contenido.

Si ya ha completado el apartado Capítulo 5, “Tutorial: Adición de contenido a las páginas”, sabrá que puede utilizar Dreamweaver para insertar fácilmente activos en la página. Si no completó el tutorial, puede utilizar las ilustraciones como referencia mientras va añadiendo contenido al diseño de página basado en CSS que acaba de realizar.

La versión final de este tutorial se encuentra en la carpeta cafe_townsend/completed_files/dreamweaver.

CAPÍTULO 10

Tutorial: Visualización de datos XML

10

Este tutorial le muestra cómo crear una página Web que muestre datos XML. La visualización de datos XML implica recuperar información almacenada en un archivo XML local o remoto para, posteriormente, mostrar dicha información en la página. La ventaja importante que supone el uso de datos XML en páginas Web es la posibilidad de separar el contenido de la presentación: el contenido de la página (los datos) son totalmente independientes de la presentación de la página (el diseño, el estilo del texto, etc.). De este modo, cualquiera puede trabajar con el archivo XML sin necesidad de alterar la presentación de la página, y viceversa.

Aunque no es imprescindible, se recomienda estar relativamente familiarizado con las hojas de estilos en cascada (CSS) para poder seguir este tutorial. De lo contrario, tal vez debería realizar Capítulo 6, "Tutorial: Formatear la página con CSS", en la página 107.

En este tutorial, llevará a cabo las tareas siguientes:

Localización de los archivos

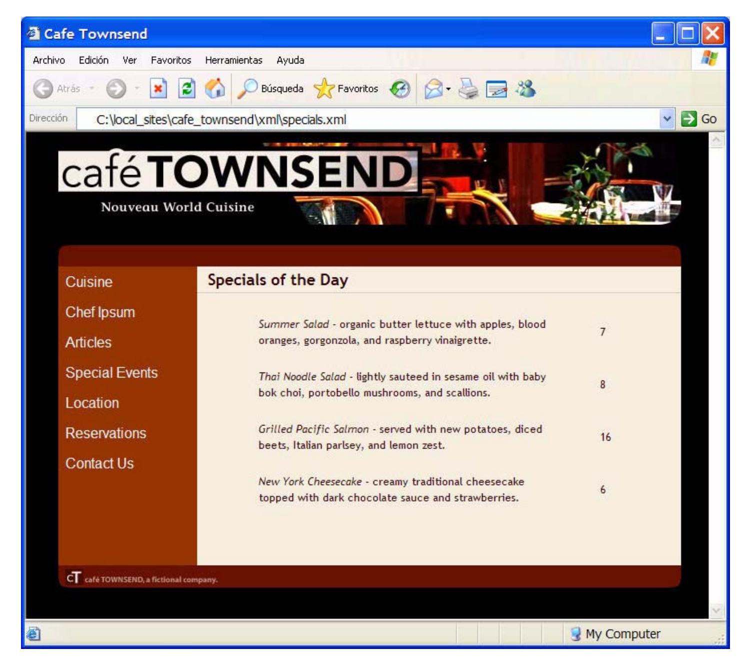
Los archivos necesarios para poder realizar este tutorial se encuentran en la carpeta xml, dentro de la carpeta raíz cafe_townsend que copió en el equipo en el tutorial Capítulo 3, “Tutorial: Configuración del sitio y de los archivos del proyecto”. Si no ha realizado dicho tutorial, debe hacerlo antes de seguir con éste.

La carpeta xml contiene el archivo principal con el que trabajará en este tutorial (xml_menu.html), la hoja de estilos CSS para la página del menú (xml_menu.css), un archivo con los datos XML (specials.xml), una carpeta de imágenes y varias páginas HTML más.

La versión final del tutorial, xml_menu.xsl, se encuentra en el directorio cafe_townsend/completed_files/dreamweaver/xml.

Repaso de la tarea

El Café Townsend, un restaurante ficticio, publica en la actualidad una lista de platos diarios en su sitio Web. Para ello, utilizan una tabla HTML con distintas filas para mostrar la información. La columna situada a la izquierda de cada fila muestra el nombre del artículo y su descripción. La columna situada a la derecha de cada fila muestra el precio de cada artículo. Toda la información de la página proviene de código manual (es decir, no procede de una fuente de datos dinámicos) y se ha dado formato al texto con una hoja de estilos externa.



Los propietarios del Café Townsend han decidido "dinamizarse" y utilizar datos de un archivo XML para mostrar sus especialidades del día. Gracias al XML es posible separar el contenido de la página (las especialidades del menú) de la presentación (el diseño, el estilo del texto, etc.). Un empleado sin conocimientos de HTML ni de mantenimiento de páginas Web puede actualizar fácilmente la información editando el archivo XML, mientras los estilos de la página que muestra la información del menú permanecen intactos.

En este tutorial convertirá la página de especialidades existente (una página HTML) en una página XSLT para poder mostrar los datos XML en la página. Asimismo, aplicará estilos a los datos XML para que el aspecto de los datos sea coherente con el del resto de la página.

Si ya está familiarizado con el uso de XML, XSLT y transformaciones en el lado del cliente, puede omitir este tutorial y continuar con "Conversión de una página HTML en una página XSLT" en la página 190. Si, por el contrario, estos conceptos suponen una novedad, lea las siguientes secciones.

Más información sobre el uso de XML y XSL en páginas Web

El lenguaje de formato ampliable (XML) es un lenguaje que permite al usuario estructurar la información. Al igual que ocurre con HTML, XML permite estructurar la información con ayuda de etiquetas; pero las etiquetas XML no están predefinidas como en HTML. XML permite crear las etiquetas que mejor definan la estructura de datos. Las etiquetas se anidan unas dentro de otras para crear un esquema de etiquetas padre e hijo. Al igual que ocurre con la mayoría de las etiquetas HTML, todas las etiquetas de un esquema XML deben tener una etiqueta de apertura y otra de cierre.

El siguiente ejemplo describe la estructura básica de un archivo XML:

```
<?xml version="1.0">
<mybooks>
  <book bookid="1">
    <pubdate>03/01/2004</pubdate>
    <title>Visualización de datos XML con Macromedia
  Dreamweaver</title>
    <author>Charles Brown</author>
  </book>
  <book bookid="2">
    <pubdate>04/08/2004</pubdate>
    <title>Aspectos básicos de XML</title>
    <author>John Thompson</author>
  </book>
</mybooks>
```

En este ejemplo, cada etiqueta padre `<book>` contiene tres etiquetas hijo: `<pubdate>`, `<title>` y `<author>`. Pero cada etiqueta `<book>` también es una etiqueta hijo de la etiqueta `<mybooks>`, que ocupa un nivel superior en el esquema. No hay restricciones para nombrar y estructurar las etiquetas XML, siempre y cuando se aniden correctamente unas dentro de otras y cada etiqueta de apertura tenga su correspondiente etiqueta de cierre.

Los documentos XML no tienen formato alguno: son simples contenedores de información estructurada. (Observará que el código de muestra no contiene etiquetas de fuentes, tablas o encabezados.) Una vez conseguido el esquema XML, se puede utilizar el lenguaje XSL (Lenguaje de hojas de estilo ampliable) para mostrar la información. Del mismo modo que las hojas de estilos en cascada (CSS) permiten dar formato al HTML, el lenguaje XSL permite dar formato a los datos XML. Puede definir estilos, elementos de página, el diseño, etc., en un archivo XSL y adjuntarlo a un archivo XML de tal modo que, cuando un usuario visualice los datos XML en un navegador, éstos estén formateados según lo que haya definido en el archivo XSL. El contenido (los datos XML) y la presentación (definida por el archivo XSL) son totalmente independientes, y proporcionan un mayor control sobre el modo en que aparece la información en una página Web. Esencialmente, XSL es una tecnología de presentación para XML, en la que el resultado principal es una página HTML.

XSLT (Transformaciones de lenguaje de hojas de estilo ampliable) es un subconjunto del lenguaje XSL que permite mostrar los datos XML en una página Web y “transformarlos” (junto con los estilos XSL) en información legible y con estilos en formato HTML. Se puede utilizar Dreamweaver para crear páginas XSLT que permitan realizar transformaciones XSL mediante un servidor de aplicaciones o un navegador. Al llevar a cabo una transformación XSL en el lado del servidor, éste realiza el trabajo de transformación de XML y XSL, y muestra los datos en la página. Cuando esta transformación se produce en el lado del cliente, todo el trabajo corre a cargo del navegador (por ejemplo, Internet Explorer).

El método adoptado en última instancia (transformaciones en el lado del servidor o en el lado del cliente) depende de lo que se intente obtener como resultado final, de la tecnología disponible, del nivel de acceso a los archivos de origen XML y de otros factores. Los dos métodos presentan sus propias ventajas y limitaciones. Por ejemplo, las transformaciones en el lado del servidor funcionan en todos los navegadores, mientras que las transformaciones en el lado del cliente están limitadas solamente a los navegadores más modernos (Internet Explorer 6, Netscape 8, Mozilla 1.8 y Firefox 1.0.2). Las transformaciones en el lado del servidor permiten mostrar los datos XML dinámicamente desde su propio servidor o desde cualquier otra ubicación de la red, mientras que las transformaciones en el lado del cliente deben utilizar datos XML alojados localmente en su propio servidor Web. Por último, las transformaciones en el lado del servidor requieren el desarrollo de las páginas en un servidor de aplicaciones configurado, mientras que las transformaciones en el lado del cliente sólo requieren acceso a un servidor Web.

En este tutorial recorrerá los pasos necesarios para crear una página XSLT y realizar una transformación en el lado del cliente (fundamentalmente debido a que el flujo de trabajo en el lado del cliente es mucho más sencillo de ejecutar y no requiere la utilización de un servidor de aplicaciones). Para más información sobre otras formas de desarrollar páginas XSLT, consulte "Más información sobre otras opciones de implementación" en la página 205.

Más información sobre las páginas XSLT

Al trabajar con transformaciones XSL en el lado del servidor, se puede utilizar Dreamweaver para crear páginas XSLT que produzcan documentos HTML completos (páginas XSLT completas) o fragmentos de XSLT que generen porciones de un documento HTML.

Una página XSLT completa es parecida a una página HTML normal. Contiene una etiqueta `<body>` y una etiqueta `<head>`, y permite visualizar una combinación de datos HTML y XML en la página. Un fragmento de XSLT es una porción de código (utilizada por un documento independiente) que muestra los datos XML formateados. Al contrario de lo que sucede en una página XSLT completa, los fragmentos son archivos independientes que no contienen etiquetas `<body>` ni `<head>`.

Si quiere mostrar datos XML en una página propia, debe crear una página XSLT completa y vincular los datos XML. Por el contrario, si quiere mostrar datos XML en una sección concreta de una página dinámica existente (por ejemplo, una página de inicio dinámica para una tienda de productos deportivos, con información de la clasificación de resultados desde un agregador RSS que se muestren en un lado de la página) deberá crear un fragmento de XSLT e insertar una referencia a él en la página dinámica. La creación de fragmentos de XSLT y su uso en combinación con otras páginas dinámicas para mostrar datos XML es el caso más habitual cuando se trabaja con transformaciones en el lado del servidor.

En este tutorial creará una página XSLT completa y la utilizará para transformar un archivo XML de muestra. La transformación será una transformación en el lado del cliente que utilice un navegador moderno (Internet Explorer 6, Netscape 8, Mozilla 1.8 o Firefox 1.0.2). Las transformaciones en el lado del servidor van más allá de lo que se pretende abordar en este tutorial, ya que requieren la existencia de un servidor de aplicaciones configurado con un motor de transformación.

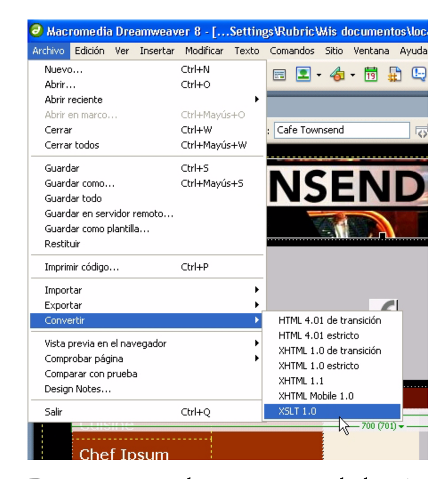
Para obtener una completa introducción de las transformaciones en el lado del servidor y del cliente, consulte “Acerca de las transformaciones XSL en el lado del servidor” y “Acerca de las transformaciones XSL en el lado del cliente” en *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

Para obtener recursos adicionales, incluidos los tutoriales que ofrecen información más detallada sobre las transformaciones en el lado del servidor, consulte www.macromedia.com/go/dw_xsl_es.

Conversión de una página HTML en una página XSLT

Empezará por convertir la página de especialidades existente del Café Townsend (una página HTML) en una página XSLT que pueda mostrar datos XML.

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), localice el archivo xml_menu.html y haga doble clic para abrirlo. El archivo xml_menu.html se encuentra en la carpeta xml, dentro de la carpeta raíz cafe_townsend. Para más información, consulte "Localización de los archivos" en la página 184.
2. Seleccione Archivo > Convertir > XSLT 1.0.



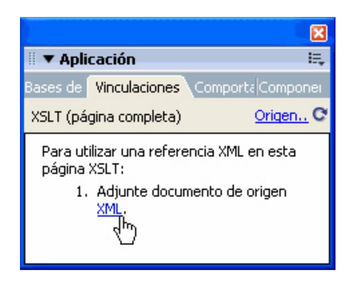
Dreamweaver abre una copia de la página xml_menu en la ventana de documento. La nueva página es una hoja de estilos XSL y se guarda con la extensión .xsl.

3. Haga clic en la página xml_menu.html y ciérrela para que sólo se muestre la nueva página xml_menu.xsl en la ventana de documento.

Adjuntar una fuente de datos XML a la página XSLT

A continuación, adjuntará una fuente de datos XML a la página utilizando el panel Vinculaciones.

1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el vínculo XML.



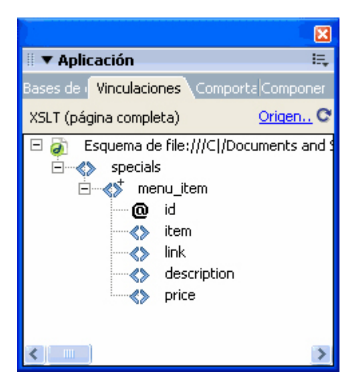
NOTA

También puede hacer clic en el vínculo Origen situado en la esquina superior derecha del panel Vinculaciones para añadir una fuente de datos XML.

2. Seleccione Adjuntar un archivo local en mi equipo o en la red de área local (debería aparecer seleccionado de forma predeterminada), haga clic en el botón Examinar, busque el archivo specials.xml en su equipo (también se encuentra en la carpeta cafe_townsend/xml) y, por último, haga clic en Aceptar.

3. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Buscar origen XML.

   Dreamweaver muestra el esquema de la fuente de datos XML en el panel Vinculaciones.

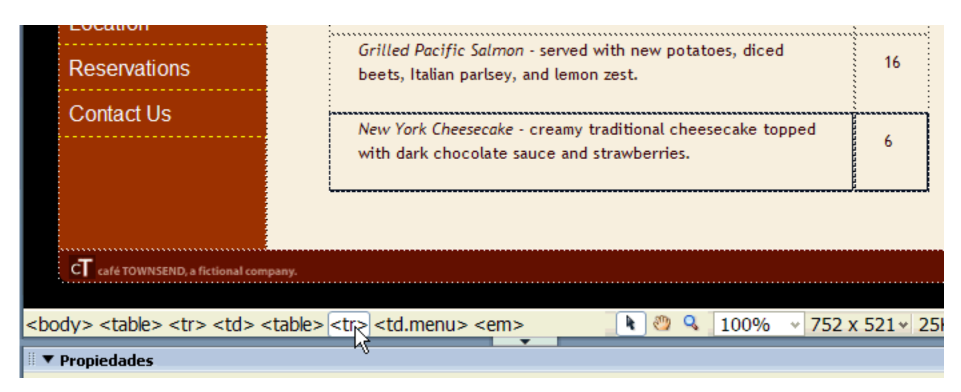


   Para obtener una guía de los símbolos que aparecen en el esquema, consulte "Creación de páginas XSLT" en *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

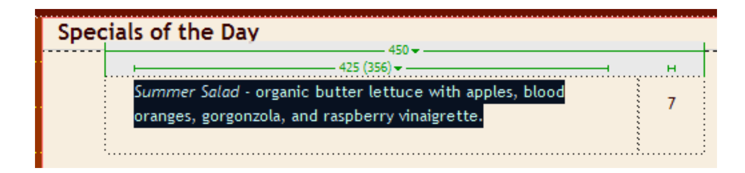
Modificación del diseño de la página XSLT

Ahora que va a utilizar los datos XML en la página en vez de utilizar texto estático, no necesita todas las filas de la tabla. A continuación, eliminará todas las filas de la tabla excepto una, que utilizará para mostrar los datos.

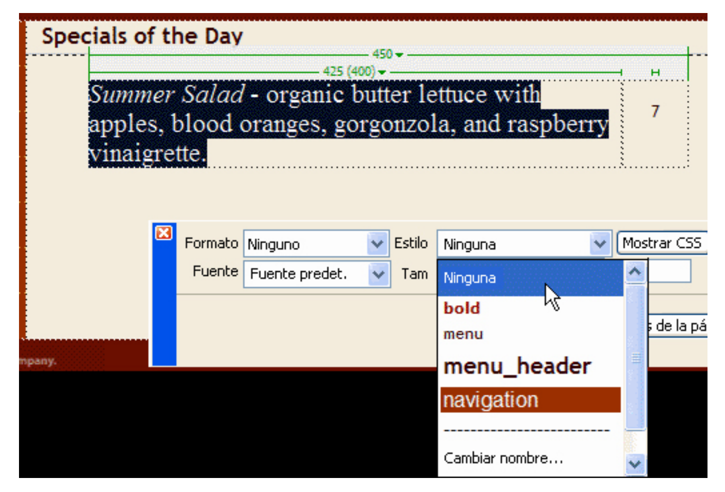
1. Haga clic una vez en la última fila de la tabla (la fila New York Cheesecake) y haga clic en la etiqueta `<tr>` situada más a la derecha en el selector de etiquetas para elegir la fila.



2. Pulse Eliminar.
3. Repita los pasos anteriores para eliminar la fila Grilled Pacific Salmon y la fila Thai Noodle Salad. Cuando haya terminado, debería quedar únicamente una fila en la página: la fila Summer Salad.
4. Seleccione todo el texto en la celda de la tabla situada a la izquierda.



5. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), seleccione Ninguna en el menú emergente Estilo.



Con este paso se borra el estilo de la clase "menu" en el texto seleccionado. En un flujo de trabajo normal no sería necesario realizar este paso. Aquí estamos borrando todos los estilos para que sepa cómo aplicarlos a los datos XML más adelante.

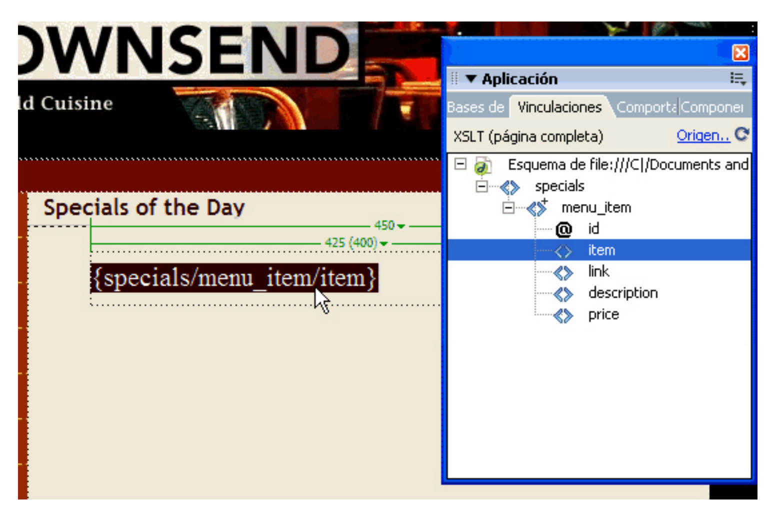
6. Con el texto aún seleccionado, presione Eliminar.

7. Guarde el trabajo (Archivo > Guardar).

Vinculación de datos XML a la página XSLT

Ahora está preparado para vincular datos XML a la página.

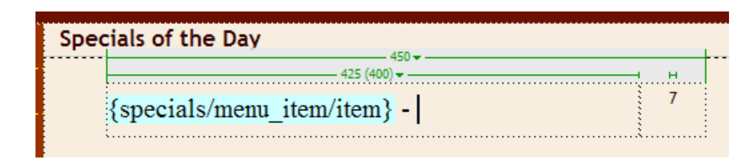
1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), seleccione el elemento y arrástrelo hasta la celda vacía de la tabla.



   Aparece en la página un marcador de posición de los datos XML. Este marcador de posición se muestra resaltado y encerrado entre llaves. Utiliza la sintaxis XPath (Lenguaje de rutas XML) para describir la estructura jerárquica del esquema XML.

2. Presione la tecla de flecha derecha del teclado para desplazar el punto de inserción a la derecha del marcador de posición de datos XML.

3. Presione la barra espaciadora, introduzca un guión y presione de nuevo la barra espaciadora.



4. En el panel Vinculaciones, seleccione el elemento descriptivo y arrástrelo hasta el punto de inserción.

   Aparece en la página otro marcador de posición de los datos XML. En función de la resolución del monitor, es posible que el marcador de posición aparezca desplazado en la línea siguiente. No debe preocuparse por esto ahora. Más adelante, cuando visualice la página en un navegador, los datos se repartirán por la tabla correctamente.

5. Por último, seleccione el precio (1) en la celda de la tabla de la derecha.
6. En el panel Vinculaciones, haga doble clic en el elemento del precio.

   Una vez más, el marcador de posición de los datos XML afecta al diseño de la página. No debe preocuparse por esto ahora.

NOTA El marcador de posición de los datos XML sigue formateado con el estilo de la clase "menu", ya que no se han borrado los estilos tal como hicimos para la celda de la tabla de la izquierda.

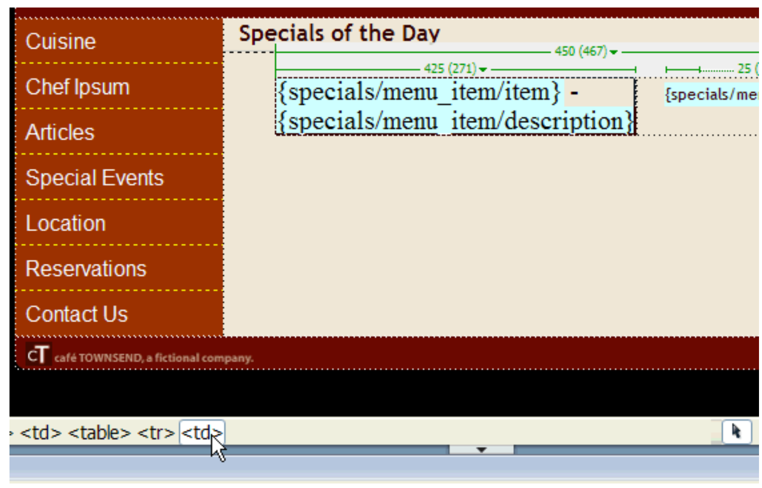
7. Guarde la página y obtenga una vista previa del trabajo en un navegador. Para ello, presione F12 (Windows) u Opción + F12 (Macintosh).

   El navegador mostrará la página con una fila de datos del archivo XML.

Aplicación de estilos a los datos XML

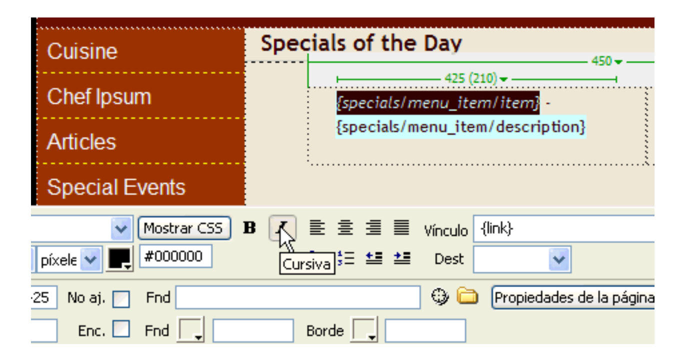
Ahora aplicará los estilos a los marcadores de posición de datos XML de elementos y descripciones. Al aplicar estilos a un marcador de posición de datos XML, el texto del propio marcador de posición muestra los estilos. Más adelante, cuando se obtiene la vista previa de la página en un navegador, los datos XML resultantes también mostrarán los estilos asignados.

1. Haga clic una vez en la celda de la tabla de la izquierda y haga clic en la etiqueta `<td>` situada más a la derecha en el selector de etiquetas para seleccionar la celda.



Se seleccionar la celda para poder formatear todo su contenido de una sola vez, incluido el guión.

2. En el inspector de propiedades, seleccione "menu" en la lista de estilos de clase en el menú desplegable Estilo
3. Haga clic una vez dentro de la celda de la tabla de la izquierda para anular su selección.
4. Haga clic una vez en el marcador de posición de datos XML del elemento para seleccionarlo.
5. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Cursiva.



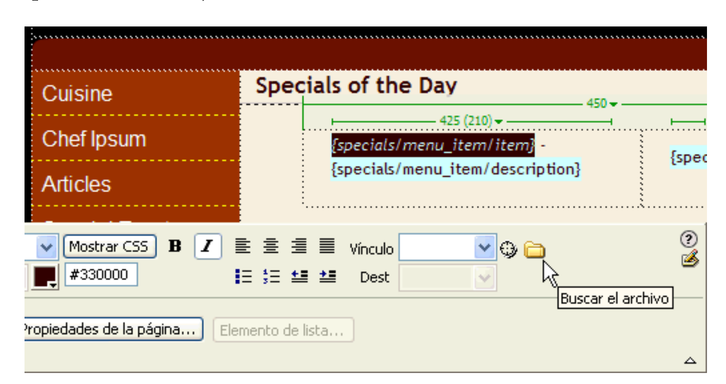
6. Guarde la página y obtenga una vista previa del trabajo en un navegador. Para ello, presione F12 (Windows) u Opción + F12 (Macintosh).

Para más información sobre la aplicación de estilos a datos XML, consulte "Aplicación de estilos a fragmentos de XSLT" en *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

Creación de un vínculo dinámico

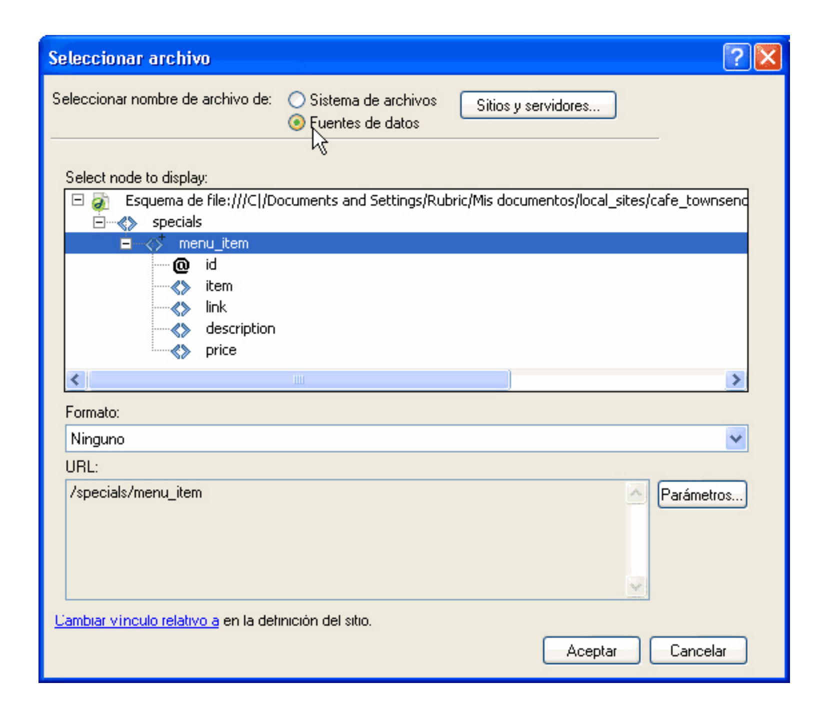
Ahora creará un vínculo dinámico para que el nombre del elemento del menú de especialidades quede vinculado a una página que contenga una imagen del elemento.

1. En la ventana de documento, haga clic en el marcador de posición de datos XML para seleccionarlo.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono Buscar el archivo, que se encuentra junto al cuadro de texto Vínculo.



3. En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo, seleccione Fuentes de datos.

   Si trabaja con un sistema Windows, la opción se encuentra en la parte superior del cuadro de diálogo. Si trabaja con un sistema Macintosh, la opción se encuentra en la parte inferior del cuadro de diálogo.



4. Cuando aparezca el esquema XML en el cuadro de diálogo, seleccione el elemento del vínculo.

5. Haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver crea un vínculo dinámico. En el archivo XML, cada elemento de vínculo apunta a una página HTML que contiene una imagen del elemento de menú correspondiente.

NOTA

Si abre el archivo specials.xml y analiza el código, verá que cada elemento <link> contiene el nombre del archivo HTML que, a su vez, contiene la imagen del elemento de menú correspondiente. De hecho, se trata de la ruta de acceso al archivo HTML, ya que las páginas HTML que contienen las imágenes se encuentran en el mismo directorio xml que la página XSLT que está creando. El elemento de vínculo siempre es una ruta de acceso completa a la página vinculada y, a menudo, se escribe igual que las direcciones HTTP.

6. Guarde la página y obtenga una vista previa del trabajo en un navegador. Para ello, presione F12 (Windows) u Opción + F12 (Macintosh).

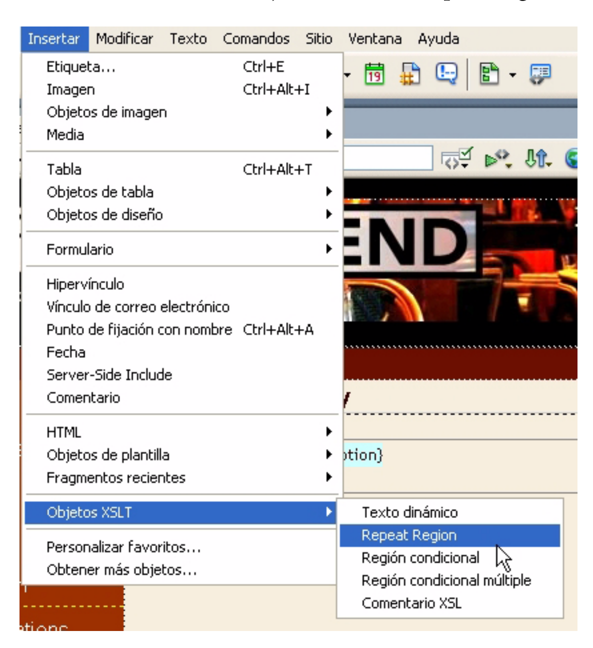
   El navegador muestra la página con un vínculo dinámico. Si hace clic en él, accederá a una nueva página.

Añadir un objeto XSLT Repetir región

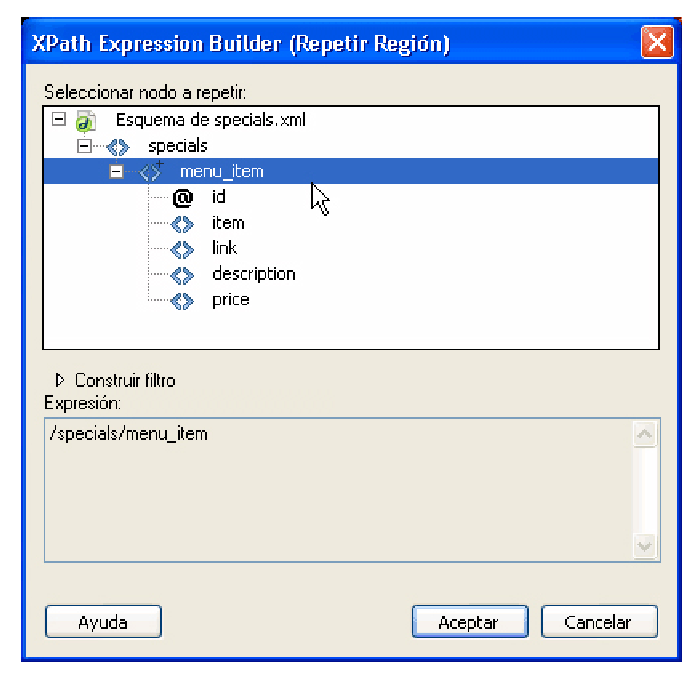
El objeto XSLT Repetir región permite mostrar elementos repetidos de una fuente de datos XML en una página. A continuación, añadirá el objeto XSLT Repetir región a la fila de la tabla para poder mostrar varias especialidades en la página.

1. En la ventana de documento, haga clic una vez en cualquier lugar de la fila de la tabla que contiene los marcadores de posición de datos XML.
2. En el selector de etiquetas, haga clic en la etiqueta `<tr>` situada más a la derecha para seleccionar la fila de la tabla.

3. Seleccione Insertar > Objetos XSLT > Repetir región.



4. En el Creador de expresiones XPATH, seleccione el elemento repetido menu_item. (Los elementos repetidos se reconocen por un pequeño signo más).



5. Haga clic en Aceptar.

   En la ventana de documento, aparecerá un contorno delgado delimitado con tabulaciones de color gris alrededor de la región repetida. (Deberá anular la selección de la tabla para verlo.) Más adelante, al obtener una vista previa de su trabajo en un navegador, el contorno gris desaparece y la selección se amplía para mostrar los elementos repetidos especificados del archivo XML.

   Dreamweaver también acorta la longitud del marcador de posición de datos XML. Esto se debe a que Dreamweaver actualiza la sintaxis XPath del marcador de posición de datos XML para que esté relacionado con la ruta de acceso del elemento repetido. Para más información sobre este tema, consulte “Acerca de los datos XML y elementos repetidos” en *Utilización de Dreamweaver*.

6. Guarde la página y obtenga una vista previa del trabajo en un navegador. Para ello, presione F12 (Windows) u Opción + F12 (Macintosh).

El navegador mostrará ahora la página con cada elemento de menú.

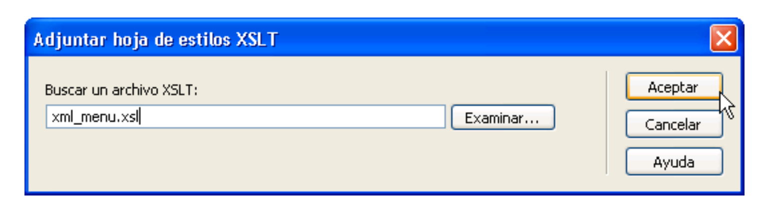
Adjuntar la página XSLT a la página XML

Una vez terminada la página XSLT, debe adjuntarla a la página XML. Al utilizar Dreamweaver para adjuntar la página, el programa inserta un vínculo a la página XSLT en la parte superior de la página XML.

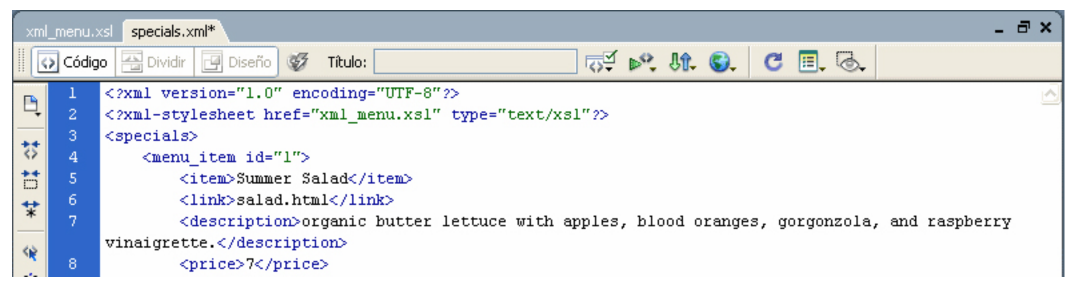
La página XML es la página a la que accederán los visitantes del sitio cuando visualicen la página en línea. Esto se debe a que deben acceder a la página de "contenido" que contiene los datos (el archivo XML) y no a la página que contiene los estilos (la página XSLT).

NOTA: Los archivos XML y XSL que se utilizan para las transformaciones en el lado del cliente deben estar en el mismo directorio. De lo contrario, el navegador leerá el archivo XML y buscará la página XSLT para la transformación, pero no podrá encontrar los activos (hojas de estilos, imágenes, etc.) definidos por los vínculos relacionados en la página XSLT.

1. Con la página xml_menu.xsl abierta en la ventana de documento, abra el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones) si todavía no lo está.
2. En el panel Vinculaciones, haga doble clic en Esquema para que specials.xml abra el archivo specials.xml. (Debe hacer doble clic en las palabras, no en el icono de la página.)
3. Seleccione Comandos > Adjuntar una hoja de estilos XSLT.
4. En el cuadro de diálogo correspondiente, haga clic en el botón Examinar, navegue hasta la página xml_menu.xsl, selecciónela y haga clic en Aceptar.
5. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Adjuntar hoja de estilos XSLT.

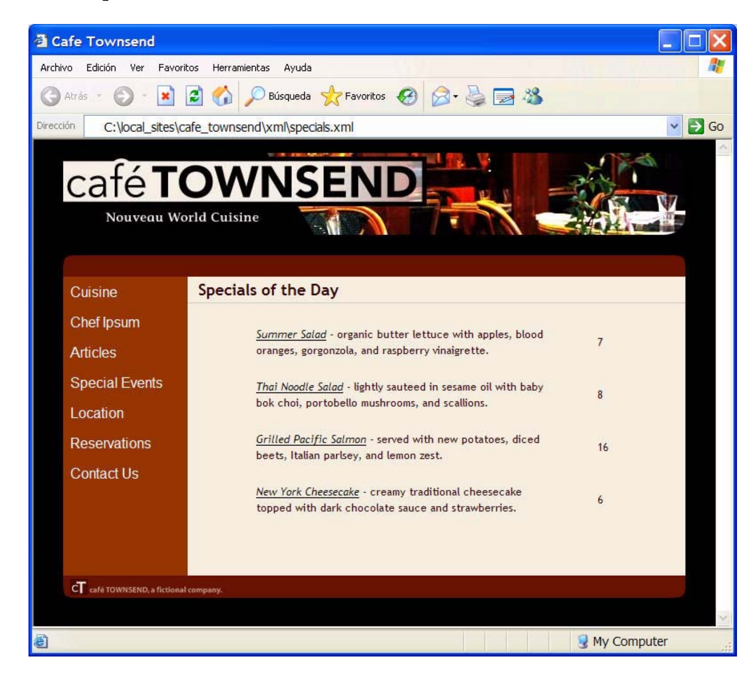


Dreamweaver inserta la referencia en la página XSLT en la parte superior del documento XML.



6. Guarde la página specials.xml.
7. Obtenga una vista previa de la página XML (no de la página XSLT) en un navegador. Para ello, presione F12 (Windows) u Opción + F12 (Macintosh).

   La página XML se visualiza en un navegador con los estilos de la página XSLT que ha creado.



Recuerde que los visitantes del sitio accederán a la página XML (no la página XSLT) una vez que ambas páginas estén implementadas en el servidor. Para más información, consulte "Acerca de las transformaciones XSL en el lado del cliente" en *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

Más información sobre otras opciones de implementación

En este tutorial ha aprendido a crear una página XSLT completa para utilizarla como parte de la transformación en el lado del cliente. Pero también puede utilizar páginas completas XSLT para transformaciones en el lado del servidor. Al utilizar una página completa XSLT para una transformación en el lado del servidor, la página se construye exactamente igual.

No obstante, el método más habitual para realizar transformaciones en el lado del servidor son los fragmentos de XSLT. Un fragmento de XSLT es una porción de código (utilizada por un documento independiente) que muestra los datos XML formateados.

Para una breve introducción de las páginas completas XSLT y fragmentos de XSLT, consulte "Más información sobre las páginas XSLT" en la página 188. Para una introducción más detallada sobre el funcionamiento de las páginas completas XSLT y los fragmentos de XSLT, consulte "Acerca de las transformaciones XSL en el lado del servidor" en *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

Para tutoriales y otros recursos con los que aprender el funcionamiento de los fragmentos de XSLT, visite www.macromedia.com/go/dw_xsl_es.

A continuación se muestra el flujo de trabajo para realizar transformaciones en el lado del servidor con páginas XSLT:

- Configure un sitio de Dreamweaver. Consulte Capítulo 2, "Configuración de un sitio de Dreamweaver" en *Utilización de Dreamweaver*.
- Seleccione una tecnología de servidor y configure el servidor de aplicación. Consulte "Configuración de un servidor de aplicaciones" en *Utilización de Dreamweaver*.

- Pruebe el servidor de aplicaciones para garantizar que funciona correctamente. Por ejemplo, cree una página que requiera procesamiento y verifique que el servidor de aplicaciones procesa la página correctamente. Para un tutorial sobre el modo de hacerlo, visite www.macromedia.com/go/dw_xsl_es.
- Siga uno de estos procedimientos:
  - En su sitio de Dreamweaver, cree un fragmento de XSLT o una página completa XSLT. Consulte "Creación de páginas XSLT" en *Utilización de Dreamweaver*.
  - Convierta una página HTML existente en una página completa XSLT. Consulte "Conversión de páginas HTML en páginas XSLT" en *Utilización de Dreamweaver*.
- Si aún no lo ha hecho, adjunte una fuente de datos XML a la página. Consulte "Adjuntar fuentes de datos XML" en *Utilización de Dreamweaver*.
- Vincule los datos XML al fragmento de XSLT o a la página completa XSLT. Consulte "Visualización de datos XML en páginas XSLT" en *Utilización de Dreamweaver*.
- Si procede, añada un objeto XSLT Repetir región a la tabla, o bien una fila de tabla que contenta los marcadores de posición de datos XML. Consulte "Visualización de elementos XML repetidos" en *Utilización de Dreamweaver*.
- Siga uno de estos procedimientos:
  - Utilice el comportamiento de servidor XSL Transformation para insertar una referencia en el fragmento de XSLT de la página dinámica. Consulte "Inserción de fragmentos de XSLT en páginas dinámicas" en *Utilización de Dreamweaver*.
  - Elimine todo el código HTML de una página dinámica y, a continuación, utilice el comportamiento de servidor XSL Transformation para insertar una referencia a la página completa XSLT de la página dinámica.
- Publique tanto la página dinámica como el fragmento de XSLT (o la página completa XSLT) en el servidor de aplicaciones. Si utiliza un archivo XML local, deberá publicarlo también.
- Visualice la página dinámica en un navegador. Al hacerlo, el servidor de aplicaciones transforma los datos XML, los inserta en la página dinámica y la muestra en el navegador.

CAPÍTULO 11

Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web

11

En este tutorial, aprenderá a utilizar Macromedia Dreamweaver 8 para empezar a desarrollar rápidamente aplicaciones Web dinámicas gestionadas por bases de datos, que le permitirán presentar información recuperada de una base de datos en las páginas Web.

Visualizará páginas Web para el sitio de Cafe Townsend utilizando una base de datos de muestra suministrada con Dreamweaver. También utilizará Dreamweaver para crear un formulario de inserción de registro para permitir a los visitantes dejar comentarios.

En este tutorial va a realizar las tareas siguientes:

Antes de comenzar

Debe configurar el entorno de trabajo de Dreamweaver para el desarrollo de aplicaciones antes de completar este tutorial. Para obtener información de configuración, consulte el capítulo de configuración correspondiente a su servidor de aplicación de la siguiente lista. Si no está seguro del servidor de aplicaciones que utiliza, consulte al administrador del sistema.

- Apéndice C, “Configuración del sitio ColdFusion de muestra”, en la página 253
- Apéndice D, “Configuración del sitio ASP.NET de muestra”, en la página 271
- Apéndice E, “Configuración del sitio ASP de muestra”, en la página 285
- Apéndice F, “Configuración del sitio JSP de muestra”, en la página 303
- Apéndice G, “Configuración del sitio PHP de muestra”, en la página 321

Los capítulos de configuración le enseñarán a desempeñar las tareas siguientes:

- Configurar el sistema.
- Configurar Dreamweaver para que funcione con el servidor de aplicaciones elegido.
- Definir una conexión con la base de datos.

No habrá completado este tutorial hasta haber llevado a cabo esas tareas.

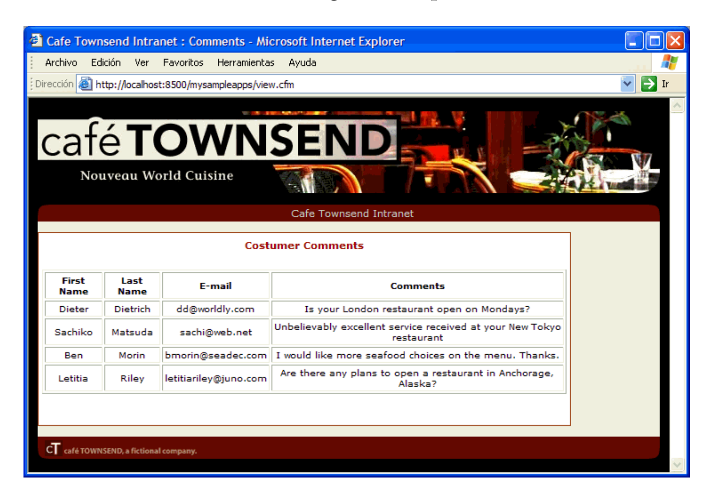
Las pantallas de ejemplo de este capítulo muestran cuadros de diálogo de Macromedia ColdFusion. Sin embargo, puede seguir las lecciones de este tutorial utilizando cualquiera de los modelos de servidor compatibles con Dreamweaver.

Repaso de la tarea

La tarea consiste en crear las siguientes páginas dinámicas para el sitio Web de Cafe Townsend:

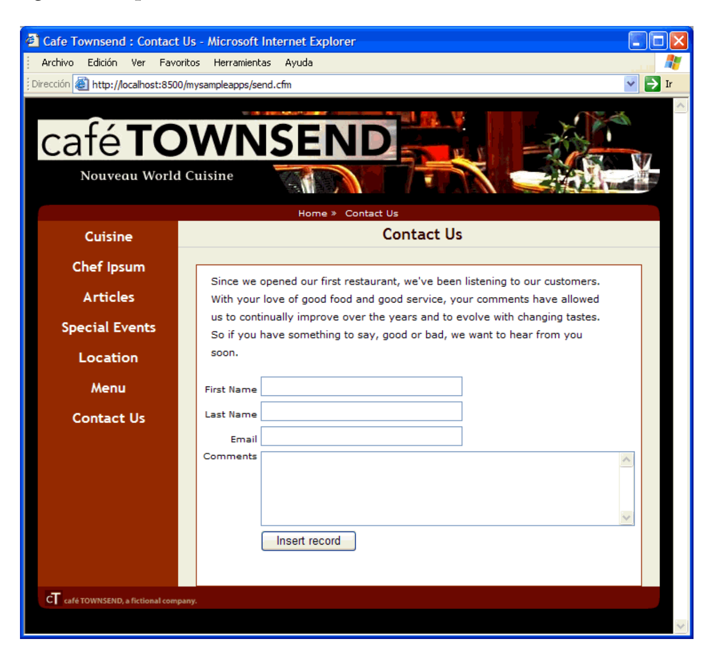
- Una página con los comentarios que ya se encuentran en la base de datos.
- Una página que permite a los visitantes enviar comentarios a la empresa, tras lo cual se almacenan en una base de datos.

La página que permite al personal de Cafe Townsend ver los comentarios de la base de datos tendrá el siguiente aspecto:



First Name	Last Name	E-mail	Comments
Dieter	Dietrich	dd@worldly.com	Is your London restaurant open on Mondays?
Sachiko	Matsuda	sachi@web.net	Unbelievably excellent service received at your New Tokyo restaurant
Ben	Morin	bmorin@seadec.com	I would like more seafood choices on the menu. Thanks.
Letitia	Riley	letitiariley@juno.com	Are there any plans to open a restaurant in Anchorage, Alaska?

La página que permite a los visitantes enviar comentarios tendrá el siguiente aspecto:



Apertura de un documento para trabajar en él

Un buen punto de partida para desarrollar una aplicación de base de datos consiste en crear una lista de los registros almacenados en la base de datos. En la aplicación que genera en este tutorial creará una página Web dinámica que muestre la información extraída de la tabla de comentarios de clientes de la base de datos. Posteriormente, creará otra página Web dinámica que permita a los clientes insertar directamente comentarios o preguntas en la base de datos.

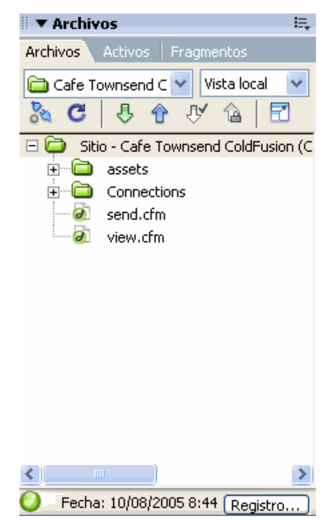
Comencemos localizando los documentos con los que trabajará para crear estas páginas.

1. Seleccione Ventana > Archivos para abrir el panel Archivos.

   Se abrirá el panel Archivos.

2. En el menú emergente Sitio, seleccione el sitio Cafe Townsend que definió durante el proceso de configuración.

   Para más información, consulte los capítulos de configuración que se muestran en "Antes de comenzar" en la página 207.



3. En el panel Archivos, haga doble clic en el archivo view para abrirlo.

   El documento se abrirá en la ventana de documento.

4. Si en este momento está viendo el documento en la vista Código, haga clic en Mostrar vista de diseño (con la etiqueta “Diseño”) o Mostrar vistas de código y diseño (con la etiqueta “Dividir”) en la barra de herramientas Documento para poder utilizar las pantallas proporcionadas como referencia mientras realiza el tutorial.

Definición de un juego de registros

A continuación creará un juego de registros para seleccionar los datos que desea mostrar. Un juego de registros es un conjunto de información extraída de una base de datos mediante una consulta de base de datos. (En ASP.NET se denomina conjunto de datos o DataSet.) Una consulta de base de datos es una manera de solicitar datos de una base de datos utilizando criterios de búsqueda especificados, normalmente en un lenguaje denominado SQL. A continuación, utilice la información extraída como origen del contenido de las páginas dinámicas.

Dreamweaver ofrece una interfaz fácil de usar para la creación de consultas SQL sencillas (no es necesario tener conocimientos de SQL para crear un juego de registros en Dreamweaver).

Creará un juego de registros que seleccione todos los valores de la tabla COMMENTS de la base de datos del tutorial.

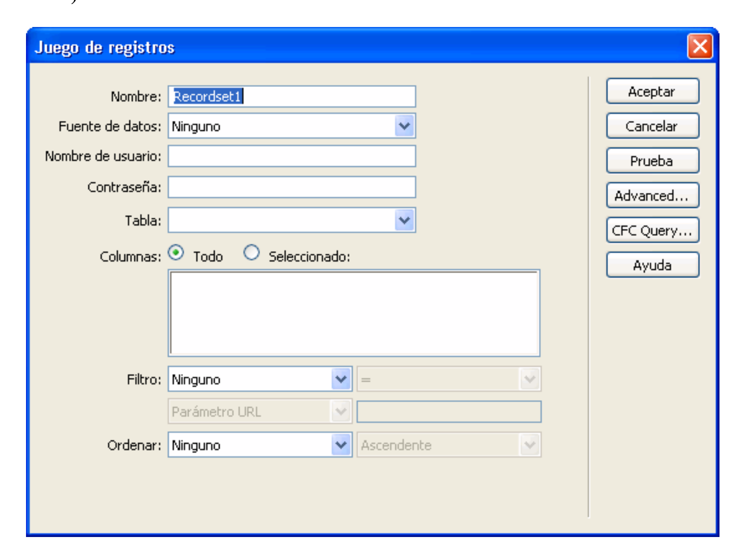
NOTA: Antes de completar este procedimiento, debe configurar una conexión a la base de datos. Para más información, consulte “Antes de comenzar” en la página 207.

1. En el documento Cafe Townsend abierto en Dreamweaver, sitúe el punto de inserción debajo del encabezado Customer Comments.
2. Abra el cuadro de diálogo Juego de registros o (para ASP.NET) el cuadro de diálogo Conjunto de datos siguiendo uno de estos procedimientos:
   - En la categoría Aplicación de la barra Insertar, haga clic en Juego de registros o (para ASP.NET) en el botón Conjunto de datos.



   - Seleccione Ventana > Vinculaciones para abrir el panel Vinculaciones y, a continuación, haga clic en el signo más (+) y seleccione Juego de registros o (para ASP.NET) Conjunto de datos.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros o (para ASP.NET) Conjunto de datos.

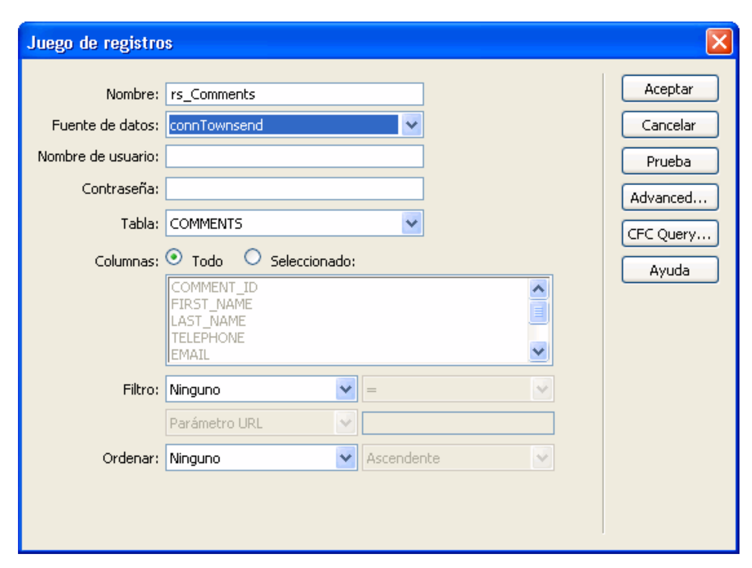


NOTA

Si el cuadro de diálogo que aparece es más complejo que el cuadro anterior, haga clic en Simple.

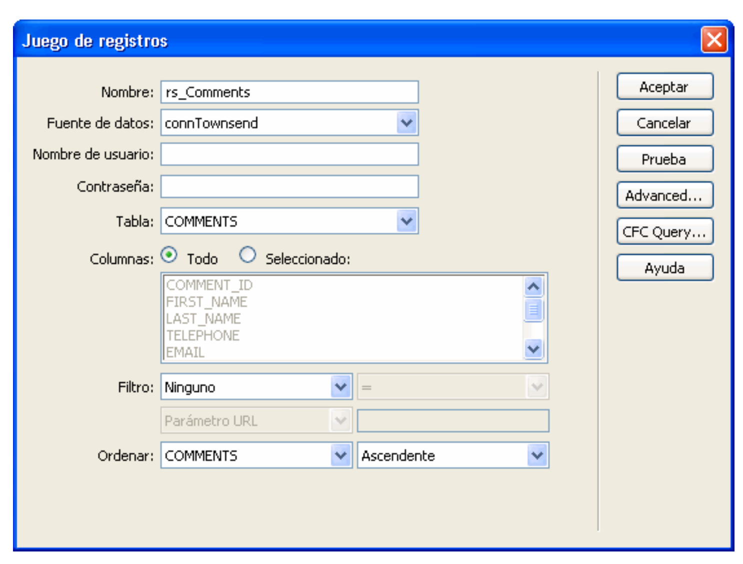
3. En el cuadro de texto Nombre, introduzca **rs_Comments**.
4. En el menú emergente Fuente de datos (ColdFusion) o Conexión (otros tipos de páginas del servidor), seleccione connTownsend.

El cuadro de diálogo Juego de registros o Conjunto de datos se actualizará con datos de la base de datos.

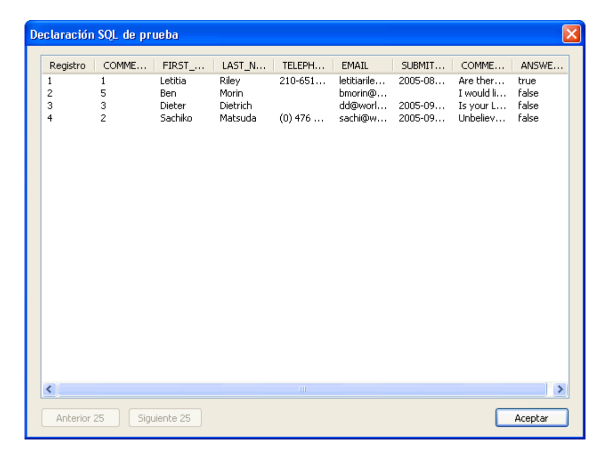


5. Si existe un nombre de usuario y una contraseña asociados con la fuente de datos o la conexión, introdúzcalos. Si no ha facilitado un nombre de usuario o una contraseña al configurar la fuente de datos, deje estos cuadros de texto en blanco.
6. En el menú emergente Tabla, deje COMMENTS seleccionado.
7. En Columnas, asegúrese de que se haya seleccionado Todo para seleccionar todas las columnas de la tabla.
8. Seleccione la opción Ninguno en el menú emergente Filtro para seleccionar todas las filas de la tabla.
9. En el primer menú emergente Ordenar, seleccione LAST_NAME y, en el segundo menú emergente, seleccione Ascendente.

Este paso especifica que los registros recuperados se muestren en una lista en orden alfabético por el apellido del cliente.



10. Haga clic en Prueba para comprobar el juego de registros o el conjunto de datos.

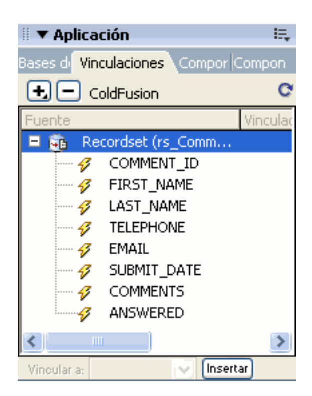


En la ventana Declaración SQL de prueba, se mostrarán los registros de la base de datos que coincidan con los criterios de selección del juego de registro o el conjunto de datos. En este caso, ha seleccionado todos los datos de la tabla.

11. Haga clic en Aceptar para cerrar la ventana Declaración SQL de prueba.

12. Haga clic en Aceptar o cierre el cuadro de diálogo Juego de registros o Conjunto de datos y cree un juego de registros o un conjunto de datos.

    El juego de registros aparecerá en el panel Vinculaciones. La ventana Documento no cambia.



SUGERENCIA

Si no ve todos los campos de juegos de registros en el panel Vinculaciones, haga clic en el signo más (+) (Windows) o en la flecha de ampliación (Macintosh) situada junto a Juego de registros (rs_Comment) para expandir la estructura del juego de registros.

Visualización de los registros de la base de datos

A continuación creará una página que incluya los registros que contiene la tabla COMMENTS. Generará dinámicamente la página en lugar de introducir manualmente la información.

Comenzará creando una tabla para estructurar la lista de datos.

1. En el documento Cafe Townsend, sitúe el punto de inserción en la línea en blanco después del encabezado “Customer Comments”.
2. Inserte una tabla siguiendo uno de estos procedimientos:
   - En la barra Insertar, haga clic en la categoría Común y, a continuación, haga clic en el botón Tabla o arrastre el botón hasta el documento.
   - Seleccione Insertar > Tabla.

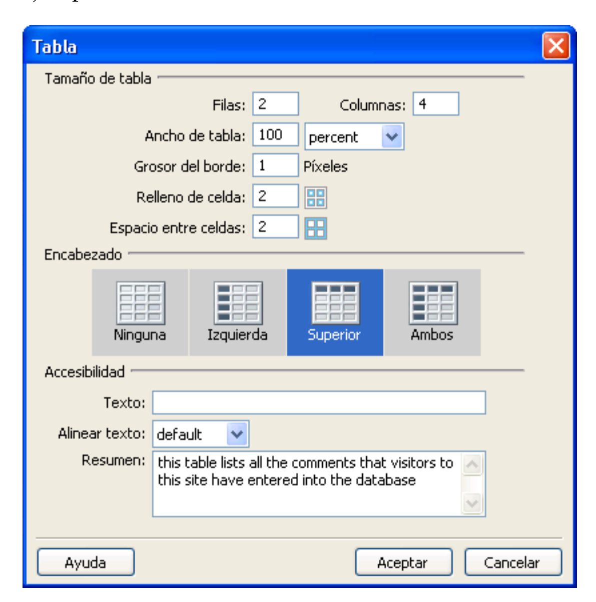
   Se mostrará el cuadro de diálogo Tabla.
3. En el cuadro de diálogo, defina las siguientes opciones:
   - En Filas, introduzca **2**.
   - En Columnas, introduzca **4**.
   - Mantenga el Ancho de tabla configurado con **100** por cien.

- Establezca el Grosor del borde en **1**.
- En Relleno de celda, introduzca **2**.
- En Espacio entre celdas, introduzca **2**.
- En la sección Encabezado, seleccione la opción Superior.

En el cuadro de diálogo Resumen, escriba un texto descriptivo de la tabla para los visitantes que utilicen lectores de pantalla, del modo siguiente:

En esta tabla se detallan todos los comentarios que introducen en la base de datos los visitantes del sitio.

El cuadro de diálogo terminado deberá asemejarse al del siguiente ejemplo:



4. Haga clic en Aceptar.

   La tabla se inserta en el documento.

5. En la fila superior de la tabla, añada etiquetas para las entradas de la tabla:

   - En la primera celda de la tabla, introduzca **First Name**.
   - En la siguiente celda, introduzca **Last Name**.
   - En la siguiente celda, introduzca **E-mail**.
   - En la última celda, introduzca **Comments**.

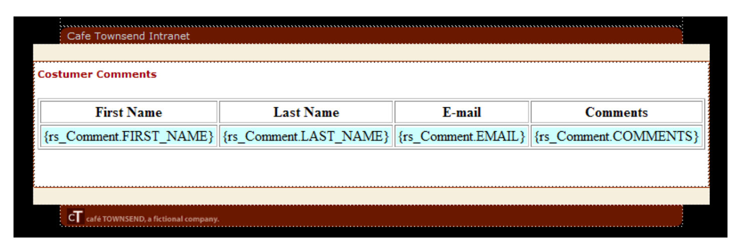
6. Guarde la página.

Adición de campos dinámicos a la tabla

Ahora está preparado para añadir los campos del juego de registros a la tabla.

1. Abra el panel Vinculaciones si no está abierto siguiendo uno de estos procedimientos.
   - Seleccione Ventana > Vinculaciones.
   - Haga clic en la flecha de ampliación del grupo de paneles Aplicación y seleccione el panel Vinculaciones.
2. Añada el campo FIRST_NAME a la tabla siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Sitúe el punto de inserción en la celda de la tabla situada bajo la etiqueta First Name y, en el panel Vinculaciones, seleccione FIRST_NAME y haga clic en Insertar.
   - Arrastre FIRST_NAME desde el panel Vinculaciones a la celda de la tabla situada bajo la etiqueta First Name.
3. Repita el paso 2 para añadir LAST_NAME, EMAIL y COMMENTS a la tabla.

   Su tabla debe tener el aspecto siguiente. Quizás deba aumentar el ancho de la ventana Documento para ver la tabla completa.



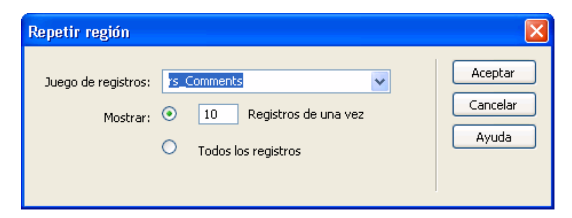
4. Guarde la página.

Definición de una región repetida

La tabla que ha creado sólo contiene una fila para datos. Para visualizar todos los registros, debe establecer esa fila de la tabla como región repetida. Cuando se visualice en un navegador, la tabla contendrá una fila para cada registro que coincida con los criterios de búsqueda del juego de registros.

1. En la ventana de documento, seleccione la fila inferior de la tabla siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en una de las celdas y, a continuación, en el selector de etiquetas, haga clic en la etiqueta `<tr>` de la lista.
   - Sitúe el puntero en el extremo izquierdo de la fila de la tabla y, cuando el puntero se transforme en una flecha que apunte a la derecha, haga clic en el borde de la fila de la tabla para seleccionar la fila.
2. Cree una región repetida siguiendo uno de estos procedimientos:
   - En el panel Comportamientos del servidor, haga clic en el signo más (+) y seleccione Repetir región.
   - En la categoría Aplicación de la barra Insertar, haga clic en Región repetida.
   - Seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Región repetida.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Repetir región.

3. En el cuadro de diálogo, haga clic en Aceptar para aceptar los valores predeterminados.

   Aparecerá un contorno alrededor de la fila y, sobre ésta y a la izquierda, una ficha que indicará que se trata de una región repetida. La etiqueta de la ficha varía según la tecnología de servidor que esté utilizando.
4. Guarde la página.

Visualización de la página

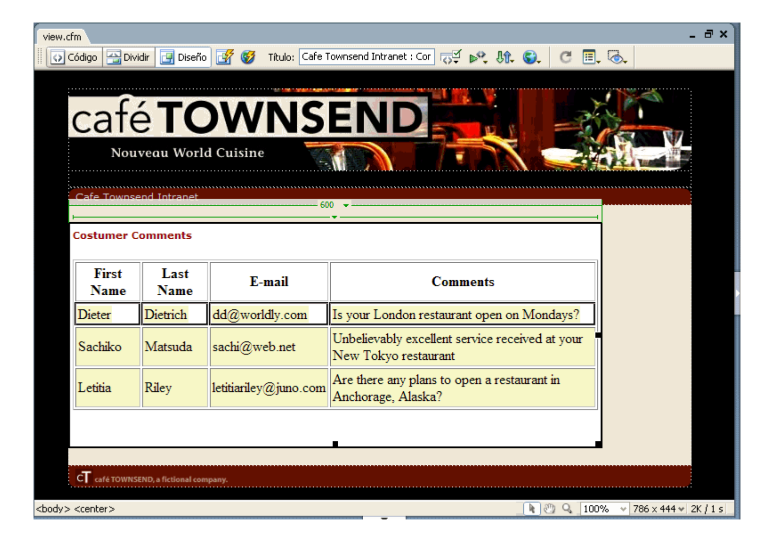
A continuación, verá la página. Para ver una página en Dreamweaver con la apariencia que tendría al ser procesada por el servidor. puede utilizar la vista Live Data.

Con el documento Cafe Townsend aún activo, siga uno de estos procedimientos para ver los datos en sus páginas:



- En la barra de herramientas Documento, haga clic en Vista Live Data.
- Seleccione Ver > Live Data.

  La página se actualiza para mostrar los datos extraídos de la base de datos.



Creación de un formulario de inserción de registro

La página siguiente que cree para el sitio Web de Cafe Townsend permitirá a los clientes añadir comentarios a la base de datos.

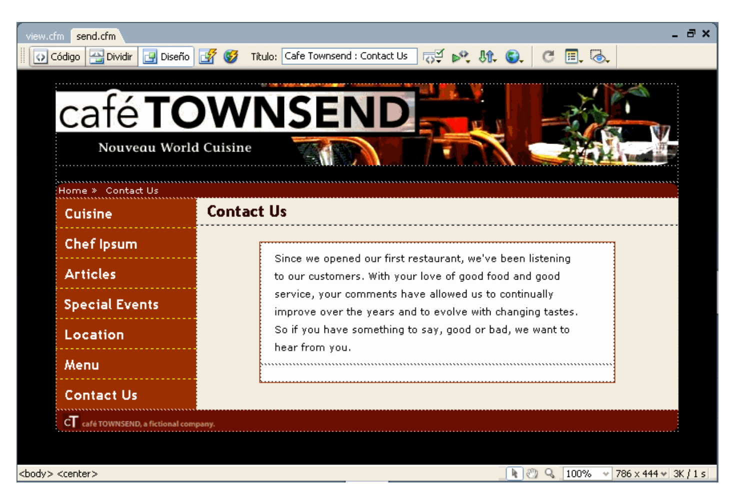
Dreamweaver incluye diversos objetos de aplicación para ayudarle a crear páginas de aplicación Web de forma rápida y sencilla. En este ejercicio, usted utilizará un objeto de aplicación para crear la página de inserción. El objeto de aplicación Insertar registro crea un formulario HTML, campos de datos que se corresponden con campos en la base de datos y los scripts de servidor necesarios para crear una página dinámica.

Adición de un objeto de aplicación Formulario de inserción de registro

Puede utilizar un objeto de aplicación Formulario de inserción de registro para crear un formulario que permita a los visitantes introducir datos en una base de datos. El objeto de aplicación permite seleccionar los campos que se incluyen en el formulario, etiquetar los campos y seleccionar el tipo de objetos de formulario que se van a insertar. Cuando un usuario introduce datos en los campos del formulario y hace clic en el botón Enviar, se inserta un nuevo registro en la base de datos. También se puede definir que se abra una página cuando se haya enviado correctamente un registro, de manera que el usuario sepa que la base de datos se ha actualizado.

1. En el panel Archivos, localice el archivo “send” y haga doble clic en el archivo para abrirlo.

El documento se abrirá en la ventana de documento.



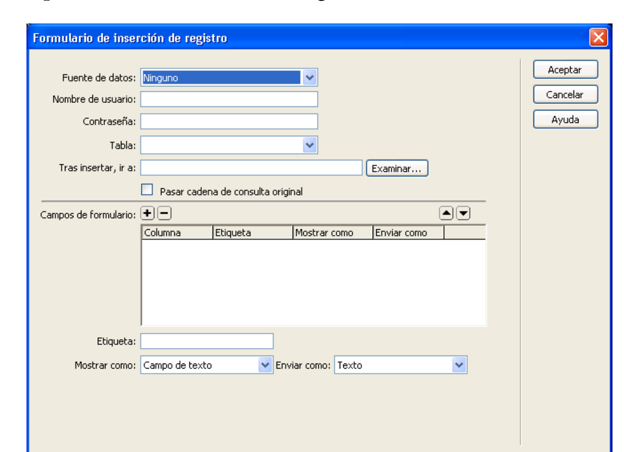
2. Sitúe el punto de inserción en una fila vacía de la tabla, debajo de la fila que contiene el párrafo.

   El objeto de aplicación se insertará en la fila vacía.

3. Para añadir un objeto de inserción de registro a su página, realice una de las operaciones siguientes:

   - En la categoría Aplicación de la barra Insertar, seleccione Formulario de inserción de registro del menú emergente Insertar registro.
   - Seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Insertar registro > Asistente de formulario de inserción de registro.

Aparecerá el cuadro de diálogo Formulario de inserción de registro.



4. En el menú emergente Fuente de datos (ColdFusion) o Conexión, seleccione connTownsend.
5. Si existe un nombre de usuario y una contraseña asociados con la fuente de datos o la conexión, introdúzcalos.

   Si no facilita un nombre de usuario o una contraseña al configurar la fuente de datos o la conexión, deje estos cuadros en blanco.
6. En el menú emergente Tabla, compruebe que COMMENTS está seleccionado.
7. Haga clic en Examinar, situado junto al cuadro de texto Tras insertar, ir a o (para ASP.NET) junto al cuadro de texto Si es correcto, ir a.
8. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione el archivo llamado "view" y haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

   Con el fin de realizar pruebas, deberá ver la página que muestra todos los comentarios después de introducir un comentario. Tras probar la aplicación Web, cambie esta configuración para que se muestre una página en la que se agradezca al visitante el envío del comentario.
9. Complete el resto del asistente siguiendo el procedimiento de la sección siguiente.

Creación del formulario de inserción

En la sección Campos de formulario del Asistente de formulario de inserción de registro, defina el formulario en el que el visitante introducirá datos.

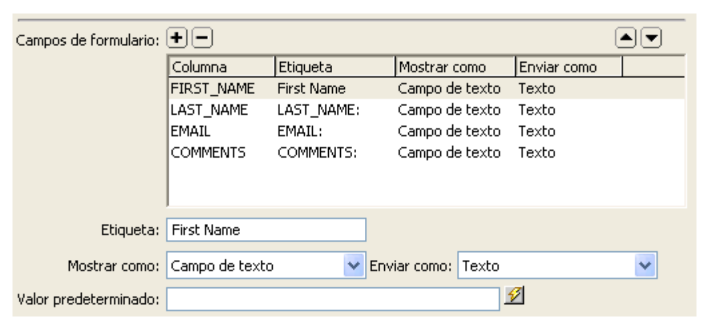
1. En el Asistente de formulario de inserción de registro, elimine los campos que no desee incluir en el formulario siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Seleccione COMMENT_ID y haga clic en el signo menos (-).
   - Seleccione TELEPHONE y haga clic en el signo menos (-).
   - Seleccione SUBMIT_DATE y haga clic en el signo menos (-).
   - Seleccione ANSWERED y haga clic en el signo menos (-).
2. Si está creando una página para ASP.NET, cambie el orden alfabético de los campos del formulario siguiendo uno de estos procedimientos:
   - En la lista Columna, seleccione COMMENTS y haga clic en el botón de flecha abajo para situar COMMENTS debajo de LAST_NAME.
   - En la lista Columna, seleccione EMAIL y, a continuación, haga clic en el botón de flecha abajo para situar EMAIL debajo de LAST_NAME.
3. En la lista Campos de formulario, seleccione FIRST_NAME para especificar cómo debe mostrarse el campo en el formulario.
4. En el cuadro de texto Etiqueta, escriba **First Name** para sustituir el texto predeterminado.

   Ésta es la etiqueta que aparecerá en el formulario HTML junto al campo de texto.
5. Establezca el tipo de objeto de formulario para el campo siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Si utiliza ASP.NET, acepte el valor predeterminado Campo de texto en el menú emergente Mostrar como y cambie el valor predeterminado WChar por CARVAR en el menú emergente Enviar como.
   - Si utiliza una tecnología de servidores distinta de ASP.NET, acepte el valor predeterminado Campo de texto en el menú emergente Mostrar como y acepte el valor predeterminado Texto en el menú emergente Enviar como.

6. Deje en blanco el campo Valor predeterminado.

   Para algunas aplicaciones Web, este campo se utiliza para configurar el texto inicial del campo con el fin de que el usuario sepa el tipo de información que debe facilitar. En este caso, el campo con la etiqueta "First Name" deja claro que el visitante debe escribir su nombre.

   Cuando haya terminado, la entrada FIRST_NAME debe ser similar a la siguiente:



7. Repita los pasos del 3 al 6 para el campo de formulario LAST_NAME, con una etiqueta **Last Name**, mostrándolo como campo de texto y enviándolo como texto.

8. Repita los pasos del 3 al 6 para el campo de formulario EMAIL, con una etiqueta **Email**, mostrándolo como campo de texto y enviándolo como texto.

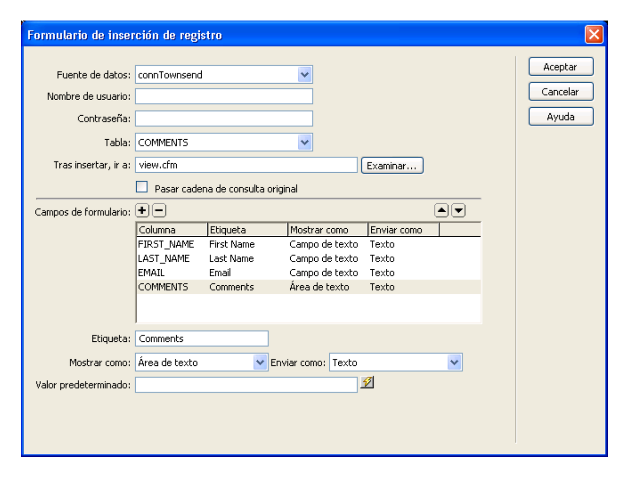
9. En la lista Campos de formulario, seleccione COMMENTS.

10. En el campo Etiqueta, introduzca **Comments**.

11. Establezca el tipo de objeto de formulario para el campo de formulario Comments siguiendo uno de estos procedimientos:

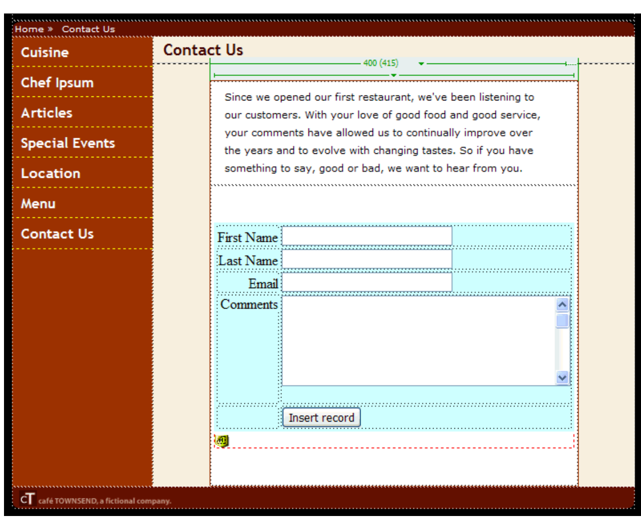
    - Si utiliza ASP.NET, seleccione Área de texto en el menú emergente Mostrar como y seleccione CARVAR en el menú emergente Enviar como.
    - Si utiliza otro tipo de tecnología de servidor, seleccione Área de texto en el menú emergente Mostrar como y acepte el valor predeterminado Texto en el menú emergente Enviar como.

Cuando haya acabado, el cuadro de diálogo debe ser similar al siguiente:



12. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo y crear el formulario de inserción de registro.

    El objeto de aplicación Formulario de inserción de registro se insertará en el documento.



13. Guarde la página.

Copia de los archivos en el servidor

A continuación copiará en el servidor los archivos actualizados. Después de copiar los archivos, verá la página de inserción de registro, añadirá un comentario o una pregunta y enviará los datos para comprobar la aplicación.

1. En el panel Archivos, presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en los archivos “view” y “send” y haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos para cargar los archivos en el servidor.
2. Si Dreamweaver le pregunta si desea copiar los archivos dependientes en el servidor, seleccione Sí.

NOTA: Con algunos modelos de servidor, Dreamweaver crea una carpeta Connections en la carpeta local. Deberá copiar también esa carpeta en el servidor remoto para que funcione la aplicación Web. En el panel Archivos, seleccione la carpeta Connections y luego haga clic en Colocar archivo(s) para copiar la carpeta en el servidor.

3. Con el archivo send como documento activo, seleccione Archivo > Vista previa en el navegador o pulse F12 para ver su página en un navegador.
4. Introduzca los datos de prueba en el formulario y haga clic en Insertar registro en el documento para enviar los datos.

   El servidor de aplicaciones recibirá la información enviada, actualizará la base de datos y mostrará la página de comentarios con la información actualizada.

Lecturas adicionales

En este tutorial se ha facilitado información sobre un pequeño conjunto de herramientas que se pueden utilizar para crear páginas dinámicas gestionadas por datos. En esta lección ha aprendido a crear juegos de registros para definir los datos que desea emplear en el sitio Web. También ha utilizado un objeto de aplicación de Dreamweaver para crear una aplicación Web efectiva que permite interactuar con los datos almacenados en la base de datos.

Para más información sobre el desarrollo de aplicaciones Web, consulte los temas siguientes en *Utilización de Dreamweaver*:

- "Obtención de datos para la página"
- "Definición de fuentes de contenido dinámico"
- "Adición de contenido dinámico a páginas Web"
- "Visualización de registros de la base de datos"

PARTE 4

Apéndices

4

La Parte Cuatro de este libro contiene apéndices que ofrecen información adicional sobre los conceptos que se utilizan en las secciones precedentes.

Esta parte contiene las siguientes secciones:

APÉNDICE A

Aspectos básicos de las aplicaciones Web

A

Una aplicación Web es un conjunto de páginas Web que interactúan entre sí, con el usuario y con diversos recursos en un servidor Web, incluidas las bases de datos. Antes de comenzar a crear aplicaciones Web, debe familiarizarse con los conceptos que se describen en este capítulo.

Este capítulo contiene los siguientes temas:

Aplicaciones Web

Una aplicación Web es un sitio Web que contiene páginas con contenido sin determinar, parcialmente o en su totalidad. El contenido final de una página se determina sólo cuando el usuario solicita una página del servidor Web. Dado que el contenido final de la página varía de una petición a otra en función de las acciones del visitante, este tipo de página se denomina página dinámica.

Las aplicaciones Web se crean en respuesta a diversas necesidades o problemas. En esta sección se describen los usos más habituales de las aplicaciones Web y se proporciona un ejemplo sencillo.

Usos comunes de las aplicaciones Web

Las aplicaciones Web pueden tener numerosos usos tanto para los visitantes como para los ingenieros de desarrollo, entre otros:

- Permitir a los usuarios localizar información de forma rápida y sencilla en un sitio Web en el que se almacena gran cantidad de contenido.

  Este tipo de aplicación Web ofrece a los visitantes la posibilidad de buscar contenido, organizarlo y navegar por él de la manera que estimen oportuna. Algunos ejemplos son: las intranets de las empresas, Microsoft MSDN (www.msdn.microsoft.com) y Amazon.com (www.amazon.com).

- Recoger, guardar y analizar datos suministrados por los visitantes de los sitios.

  En el pasado, los datos introducidos en los formularios HTML se enviaban como mensajes de correo electrónico a los empleados o a aplicaciones CGI para su procesamiento. Una aplicación Web permite guardar datos de formularios directamente en una base de datos, además de extraer datos y crear informes basados en la Web para su análisis. Ejemplos de ello son las páginas de los bancos en línea, las páginas de tiendas en línea, las encuestas y los formularios con datos suministrados por el usuario.

- Actualizar sitios Web cuyo contenido cambia constantemente.

  Una aplicación Web evita al diseñador Web tener que actualizar continuamente el código HTML del sitio. Los proveedores de contenido, como los editores de noticias, proporcionan el contenido a la aplicación Web y ésta actualiza el sitio automáticamente. Entre los ejemplos figuran Economist (www.economist.com) y CNN (www.cnn.com).

Ejemplo de aplicación Web

Ana es una diseñadora Web profesional y usuaria experimentada de Dreamweaver cuya tarea consiste en mantener los sitios de intranet e Internet de una empresa de tamaño medio en la que trabajan 1.000 empleados. Un día, Pedro, del departamento de RR.HH., le expone un problema. Su departamento administra un programa de promoción de la salud por el que los empleados reciben puntos por cada kilómetro recorrido a pie, en bicicleta o corriendo. Cada empleado debe informar a Pedro del número total de kilómetros recorridos cada mes a través del correo electrónico. A finales de mes, Pedro reúne todos los mensajes de correo electrónico y entrega a los empleados pequeños regalos en metálico en función del total de puntos acumulados.

El problema de Pedro es que el programa de salud ha tenido demasiado éxito. Es tal el número de empleados que participan en él que Pedro se ve inundado de mensajes a final de cada mes. Pedro pregunta a Ana si se le ocurre alguna solución basada en la Web.

Ana le propone una aplicación Web basada en la intranet, que puede realizar las siguientes tareas:

- Permitir a los empleados introducir los kilómetros recorridos en una página Web mediante un formulario HTML sencillo
- Almacenar los kilómetros recorridos por cada empleado en una base de datos
- Calcular los puntos en función de los datos de kilometraje
- Permitir a los empleados supervisar su progreso mensual
- Proporcionar a Pedro acceso mediante un solo clic al total de puntos al final de cada mes

Ana tiene la aplicación lista y en funcionamiento antes de la hora del almuerzo gracias a Dreamweaver, que proporciona las herramientas necesarias para crear este tipo de aplicación con rapidez y facilidad.

Funcionamiento de una aplicación Web

Una aplicación Web es un conjunto de páginas Web estáticas y dinámicas. Una *página Web estática* es aquélla que no cambia cuando un usuario la solicita: el servidor Web envía la página al navegador Web solicitante sin modificarla. Por el contrario, el servidor modifica las *páginas Web dinámicas* antes de enviarlas al navegador solicitante. La naturaleza cambiante de este tipo de página es la que le da el nombre de dinámica.

Por ejemplo, podría diseñar una página para que mostrara los resultados del programa de salud y dejara cierta información fuera (como el nombre del empleado y sus resultados) para calcularla cuando la página la solicite un empleado en particular.

Procesamiento de páginas Web estáticas

Un sitio Web estático consta de un conjunto de páginas y de archivos HTML relacionados alojados en un equipo que ejecuta un servidor Web.

Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. La petición de una página se genera cuando el usuario hace clic en un vínculo de una página Web, elige un marcador en un navegador o introduce una URL en el cuadro de texto Dirección del navegador.

El contenido final de una página Web estática lo determina el diseñador de la página y no cambia cuando se solicita la página. A continuación se incluye un ejemplo:

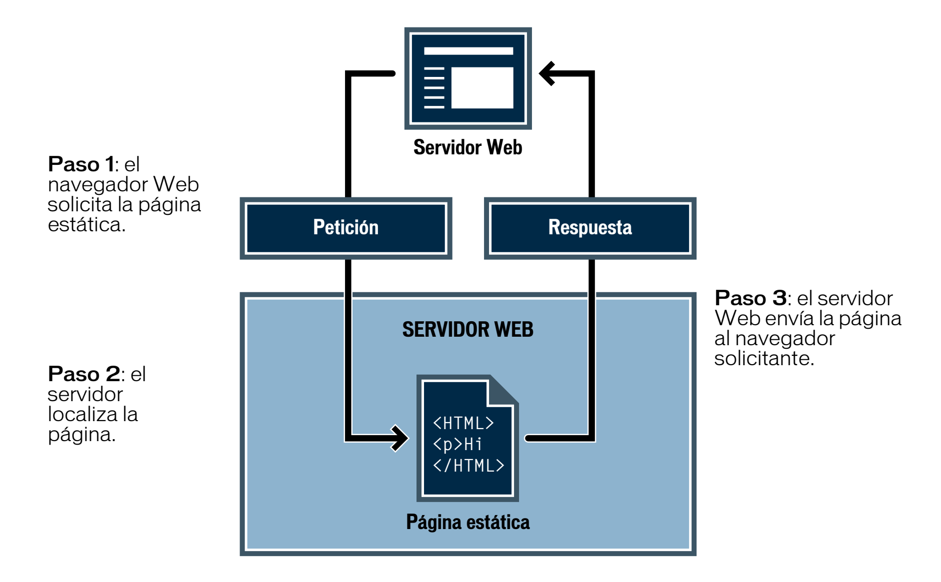
```
<html>
  <head>
    <title>Trio Motors Information Page</title>
  </head>
  <body>
    <h1>About Trio Motors</h1>
    <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
  </body>
</html>
```

El diseñador escribe todas y cada una de las líneas de código HTML de la página antes de colocarla en el servidor. El código HTML no cambia una vez colocado en el servidor y por ello, este tipo de páginas se denomina página estática.

NOTA

E sentido estricto, una página "estática" puede no ser estática en absoluto. Por ejemplo, una imagen de sustitución o contenido de Flash (un archivo SWF) puede hacer que una página estática tome vida. No obstante, en esta guía se habla de página estática cuando ésta se envía al navegador sin modificaciones.

Cuando el servidor Web recibe una petición de una página estática, el servidor lee la solicitud, localiza la página y la envía al navegador solicitante, como se muestra en la siguiente figura:

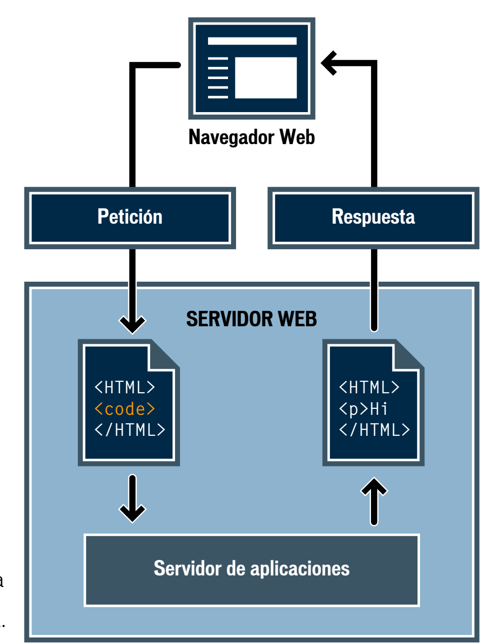


En el caso de las aplicaciones Web, algunas líneas de código no están determinadas cuando el usuario solicita la página. Estas líneas deben determinarse mediante algún mecanismo antes de enviar la página al navegador. En la siguiente sección se describe dicho mecanismo.

Procesamiento de páginas dinámicas

Cuando un servidor Web recibe una petición para mostrar una página Web estática, el servidor la envía directamente al navegador que la solicita. Cuando el servidor Web recibe una petición para mostrar una página dinámica, sin embargo, reacciona de distinta forma: transfiere la página a un software especial encargado de finalizar la página. Este software especial se denomina servidor de aplicaciones.

El servidor de aplicaciones lee el código de la página, finaliza la página en función de las instrucciones del código y elimina el código de la página. El resultado es una página estática que el servidor de aplicaciones devuelve al servidor Web, que a su vez la envía al navegador solicitante. Lo único que el navegador recibe cuando llega la página es código HTML puro. A continuación se incluye una vista de este proceso:



Paso 1 - el navegador Web solicita la página dinámica.

Paso 2 - el servidor Web localiza la página y la envía al servidor de aplicaciones.

Paso 3 - el servidor de aplicaciones busca instrucciones en la página y la termina.

Paso 4- el servidor de aplicaciones pasa la página terminada al servidor Web.

Paso 5- el servidor Web envía la página finalizada al navegador solicitante.

Acceso a una base de datos

Un servidor de aplicaciones le permite trabajar con recursos del lado del servidor, como las bases de datos. Por ejemplo, una página dinámica puede indicar al servidor de aplicaciones que extraiga datos de una base de datos y los inserte en el código HTML de la página. Para más información, consulte Apéndice A, "Guía de bases de datos para principiantes" en *Utilización de Dreamweaver*.

La instrucción para extraer datos de una base de datos recibe el nombre de consulta de base de datos. Una consulta consta de criterios de búsqueda expresados en un lenguaje de base de datos denominado SQL (Structured Query Language, lenguaje de consulta estructurado). La consulta SQL se escribe en los scripts o etiquetas del lado del servidor de la página.

Un servidor de aplicaciones no se puede comunicar directamente con una base de datos porque el formato de esta última impide que se descifren los datos, de una forma bastante similar a cuando un documento de Microsoft Word no puede descifrarse al abrirlo con el Bloc de Notas o BBEdit. El servidor de aplicaciones sólo se puede comunicar con la base de datos a través de un controlador que actúe de intermediario con la base de datos: el software actúa entonces como un intérprete entre el servidor de aplicaciones y la base de datos.

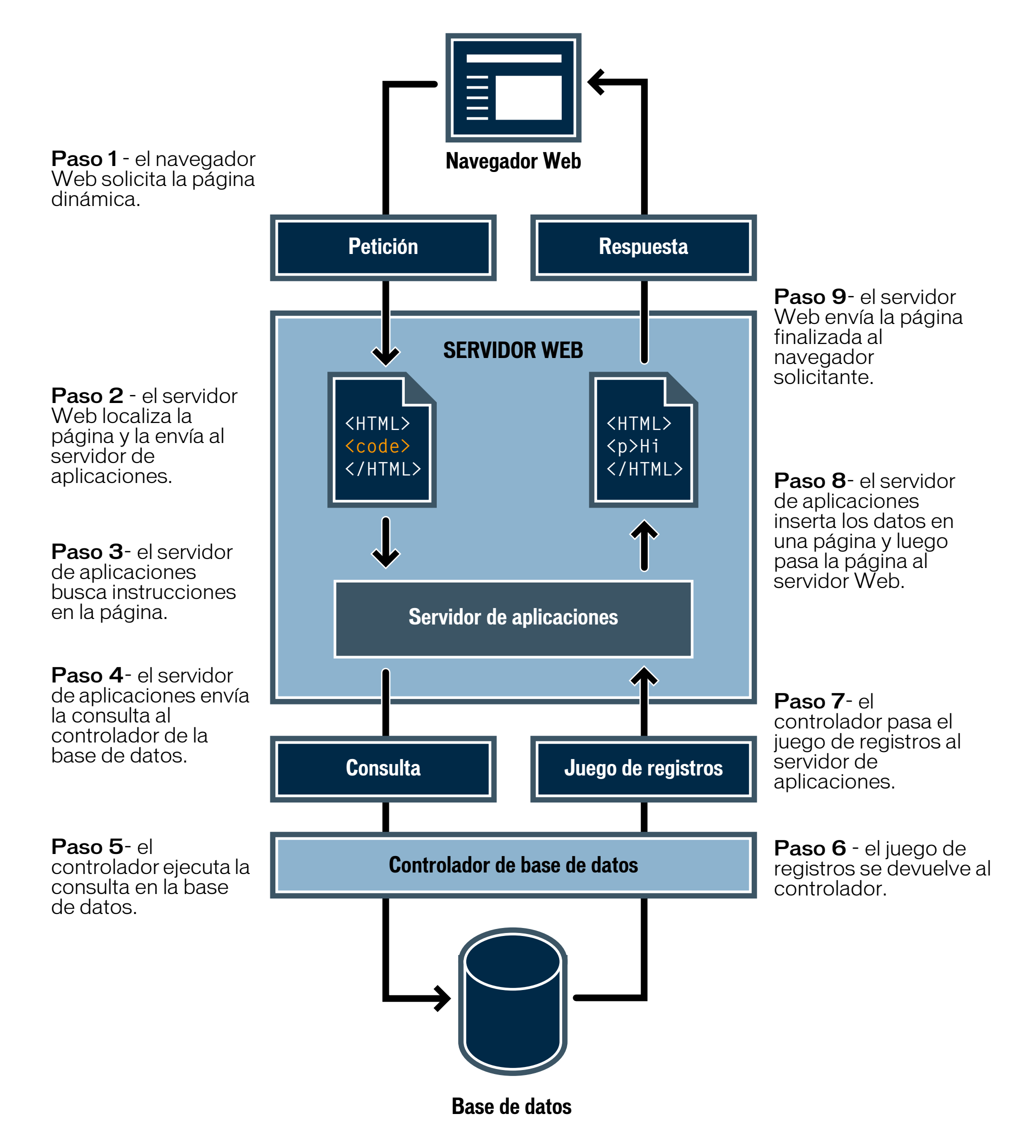
Una vez que el controlador establece la comunicación, la consulta se ejecuta en la base de datos y se crea un juego de registros. Un juego de registros es un conjunto de datos extraídos de una o varias tablas de una base de datos. El juego de registros se devuelve al servidor de aplicaciones, que emplea los datos para completar la página.

A continuación se ofrece una consulta de base de datos sencilla escrita en SQL:

```
SELECT lastname, firstname, fitpoints
FROM employees
```

Esta instrucción crea un juego de registros de tres columnas y lo completa con filas que contienen el apellido, el nombre y los puntos de forma física de todos los empleados de la base de datos. Para más información, consulte Apéndice B, "Nociones básicas de SQL" en *Utilización de Dreamweaver*.

A continuación se ofrece una ilustración del proceso de consulta de base de datos y de devolución de los datos al navegador.



Puede utilizar prácticamente cualquier base de datos con su aplicación Web, siempre y cuando se haya instalado el controlador de base de datos correcto en el servidor.

Si tiene intención de desarrollar pequeñas aplicaciones de bajo coste, puede utilizar una base de datos basada en archivos, como las que permite crear Microsoft Access. En cambio, si desea desarrollar aplicaciones empresariales críticas, puede utilizar una base de datos basada en servidor, como las que permite crear Microsoft SQL Server, Oracle 9i o MySQL.

Si la base de datos está situada en un sistema distinto del servidor Web, asegúrese de disponer de una conexión rápida entre ambos sistemas para que la aplicación Web pueda funcionar de forma rápida y eficiente.

Creación de páginas dinámicas

La creación de una página dinámica implica, en primer lugar, escribir el código HTML y, después, añadir los scripts o etiquetas del lado del servidor al código HTML para crear la página dinámica. Al visualizar el código resultante, el lenguaje aparece incrustado en el código HTML de la página. Por esta razón, estos lenguajes se conocen como lenguajes de programación incrustados en HTML. En el siguiente ejemplo básico se utiliza ColdFusion Markup Language (CFML):

```
<html>
  <head>
    <title>Trio Motors Information Page</title>
  </head>
  <body>
    <h1>About Trio Motors</h1>
    <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
    <!--- embedded instructions start here --->
    <cfset department="Sales">
    <cfoutput>
    <p>Be sure to visit our #department# page.</p>
    </cfoutput>
    <!--- embedded instructions end here --->
  </body>
</html>
```

Las instrucciones incrustadas de esta página realizan las siguientes acciones:

1. Crean una variable denominada *department* y le asignan la cadena `"Ventas"`.
2. Inserta el valor de la variable, `"Ventas"`, en el código HTML.

El servidor de aplicaciones devuelve la siguiente página al servidor Web:

```
<html>
  <head>
    <title>Trio Motors Information Page</title>
  </head>
  <body>
    <h1>About Trio Motors</h1>
    <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
    <p>Be sure to visit our Sales page.</p>
  </body>
</html>
```

El servidor Web envía la página al navegador solicitante, que la muestra de la siguiente forma:

Acerca de Trio Motors

Trio Motors es un fabricante líder de automóviles.

No olvide visitar nuestra página de Ventas.

La utilización de un lenguaje basado en etiquetas o en scripts se decide en función de la tecnología de servidor disponible en el servidor. A continuación se enumeran los lenguajes más utilizados para las cinco tecnologías de servidor que admite Dreamweaver:

Tecnología de servidor	Lenguaje
ColdFusion	ColdFusion Markup Language (CFML)
ASP.NET	Visual Basic C#
Active Server Pages (ASP)	VBScript JavaScript
Java Server Pages (JSP)	Java
PHP	PHP

Para más información, consulte "Elección de una tecnología de servidor" en la página 241.

Dreamweaver puede crear los scripts (archivos de comando) o las etiquetas del lado del servidor necesarias para que sus páginas funcionen, o puede escribirlos usted manualmente en el entorno de codificación de Dreamweaver.

Elección de una tecnología de servidor

Puede utilizar Dreamweaver para crear aplicaciones Web mediante cualquiera de las cinco tecnologías de servidor: ColdFusion, ASP.NET, ASP, JSP o PHP. Cada una de estas tecnologías corresponde a un tipo de documento en Dreamweaver. La elección de una de ellas para una aplicación Web depende de diversos factores, entre los que se encuentran su nivel de conocimiento de los diversos lenguajes de scripts y el servidor de aplicaciones que vaya a utilizar.

Si es la primera vez que desarrolla una aplicación Web o una aplicación en general, es probable que prefiera ColdFusion, pues proporciona un entorno de scripts de servidor fácil de aprender y que está plenamente integrado en Dreamweaver. Si conoce otras tecnologías de servidor, como JSP, PHP, ASP o ASP.NET, Dreamweaver ofrece un excelente soporte para todas ellas.

La tecnología de servidor que seleccione también depende del servidor de aplicaciones que vaya a utilizar para su aplicación Web. Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Por ejemplo, si tiene ColdFusion MX 7 Server, puede seleccionar ColdFusion como su tecnología de servidor. Si tiene acceso a un servidor que ejecuta Microsoft Internet Information Server 5 (IIS) con .NET Framework, puede elegir ASP.NET. Puede utilizar PHP si tiene acceso a un servidor Web con un servidor de aplicaciones PHP, o JSP si tiene acceso a un servidor Web con un servidor de aplicaciones JSP (como Macromedia JRun).

La edición para desarrolladores de ColdFusion MX 7 está disponible en el CD de Dreamweaver (sólo versión para Windows) y en el sitio Web de Macromedia www.macromedia.com/go/coldfusion/.

Para más información, consulte "Configuración de un servidor de aplicaciones" en *Utilización de Dreamweaver*.

Para obtener información sobre ColdFusion, seleccione Utilización de ColdFusion del menú Ayuda.

Para obtener más información sobre ASP.NET, visite el sitio Web de Microsoft http://msdn.microsoft.com/asp.net/.

Para obtener más información sobre ASP, visite el sitio Web de Microsoft en http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/dnanchor/html/activeservpages.asp.

Para obtener más información sobre JSP, visite el sitio Web de Sun Microsystems en java.sun.com/products/jsp/.

Para obtener más información sobre PHP, visite el sitio Web de PHP en www.php.net/.

Terminología de aplicaciones Web

En esta sección se definen términos utilizados con frecuencia relacionados con las aplicaciones Web.

Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando se solicita al servidor una página de este tipo, el servidor Web pasa la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte "Funcionamiento de una aplicación Web" en la página 234.

Entre los servidores de aplicaciones más habituales se encuentran Macromedia ColdFusion, Macromedia JRun Server, Microsoft .NET Framework, IBM WebSphere y Apache Tomcat.

Una base de datos es un conjunto de datos almacenados en tablas. Cada fila de una tabla constituye un registro de datos, y cada columna constituye un campo del registro, como se indica en el siguiente ejemplo.

Campos (columnas)

Número	Apellido	Nombre	Cargo	Objetivo

Registros (filas)

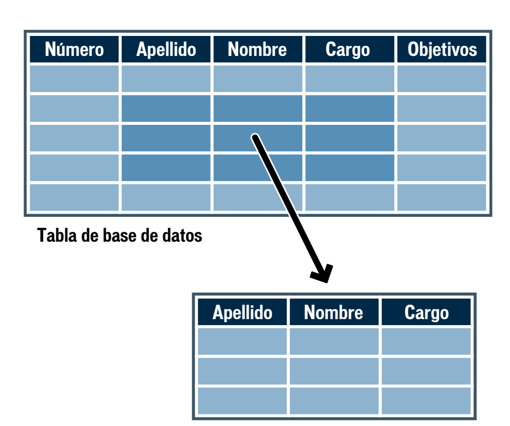
Un controlador de base de datos es un software que actúa como intérprete entre una aplicación Web y una base de datos. Los datos de una base de datos se almacenan en un formato propio de dicha base de datos. Un controlador de base de datos permite a la aplicación Web leer y manipular datos que, de otro modo, resultarían indescifrables.

Un sistema de administración de base de datos (DBMS o sistema de base de datos) es un software que se utiliza para crear y manipular bases de datos. Entre los sistemas de bases de datos más habituales figuran Microsoft Access, Oracle 9i y MySQL.

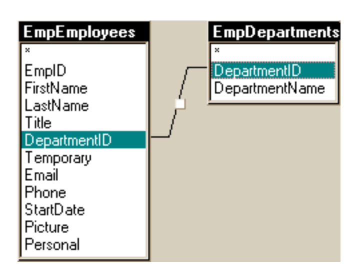
Una consulta de base de datos es la operación mediante la cual se extrae un juego de registros de una base de datos. Una consulta consta de criterios de búsqueda expresados en un lenguaje de base de datos denominado SQL. Por ejemplo, la consulta puede especificar que sólo se incluyan determinadas columnas o determinados registros en el juego de registros.

Una página dinámica es una página Web personalizada por el servidor de aplicaciones antes de que la página se envíe a un navegador. Para más información, consulte "Funcionamiento de una aplicación Web" en la página 234.

Un juego de registros es un conjunto de datos extraídos de una o varias tablas de una base de datos, como se ilustra en el siguiente ejemplo:



Una base de datos relacional es una base de datos que contiene múltiples tablas que comparten datos. La siguiente base de datos es relacional porque dos tablas comparten la columna DepartmentID.



La tecnología de servidor es la tecnología que utiliza un servidor de aplicaciones para modificar páginas dinámicas en tiempo de ejecución.

El entorno de desarrollo de Dreamweaver admite las siguientes tecnologías de servidor:

- Macromedia ColdFusion
- Microsoft ASP.NET
- Microsoft Active Server Pages (ASP)
- Sun Java Server Pages (JSP)
- PHP: Hypertext Preprocessor (PHP)

También puede utilizar el entorno de codificación de Dreamweaver para desarrollar páginas para cualquier otra tecnología de servidor no incluida en la lista.

Una página estática es una página Web que el servidor de aplicaciones no modifica antes de enviarla a un navegador. Para más información, consulte "Procesamiento de páginas Web estáticas" en la página 234.

Una aplicación Web es un sitio Web que contiene páginas con contenido sin determinar parcialmente o en su totalidad. El contenido final de estas páginas se determina sólo cuando un visitante solicita una página del servidor Web. Dado que el contenido final de la página varía de una petición a otra en función de las acciones del visitante, este tipo de página se denomina página dinámica.

Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. La petición de una página se genera cuando un visitante hace clic en un vínculo de una página Web en el navegador, elige un marcador en el navegador o introduce una URL en el cuadro de texto Dirección del navegador.

Entre los servidores Web más utilizados se encuentran Microsoft Internet Information Server, Microsoft Personal Web Server, Apache HTTP Server, Netscape Enterprise Server y Sun ONE Web Server.

APÉNDICE B

Instalación de un servidor Web

B

Para desarrollar y comprobar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web en funcionamiento. En este capítulo se describe cómo la mayoría de los usuarios de Windows pueden instalar y utilizar un servidor Web Microsoft en sus equipos locales.

Si es usted usuario de Windows y desea desarrollar sitios ColdFusion, puede utilizar el servidor Web incluido en la edición para desarrolladores del servidor de aplicaciones Macromedia ColdFusion MX 7, que puede instalar y utilizar gratuitamente. Para más información, consulte Apéndice C, "Configuración del sitio ColdFusion de muestra", en la página 253.

Si es usted usuario de Macintosh, puede utilizar el servidor Web de un equipo conectado en red o de una empresa de alojamiento Web. Si desea desarrollar aplicaciones PHP, puede utilizar el servidor Web Apache ya instalado en su equipo Macintosh.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

NOTA

Macromedia no ofrece asistencia técnica para productos de software de terceros fabricantes como Microsoft Internet Information Server. Si necesita ayuda sobre un producto de Microsoft, póngase en contacto con el servicio técnico de Microsoft.

Introducción

Si es usted usuario de Windows, puede instalar y ejecutar Internet Information Server (IIS) en su equipo. También puede instalar el servidor Web en un equipo Windows conectado en red para que otros desarrolladores de su equipo puedan utilizarlo.

Los usuarios de Windows que deseen desarrollar aplicaciones ColdFusion pueden utilizar, en lugar de ello, el servidor Web instalado con la edición para desarrolladores de ColdFusion MX 7. Para más información, consulte Apéndice C, "Configuración del sitio ColdFusion de muestra", en la página 253.

Puede que IIS ya esté instalado en su equipo. Compruebe la estructura de carpetas para averiguar si contiene una carpeta denominada C:\Inetpub o D:\Inetpub. IIS crea esta carpeta durante la instalación.

Si la carpeta no existe, instale IIS. Para más información, consulte "Instalación de Internet Information Server" en la página 248.

Si es usted usuario de Macintosh y está interesado en desarrollar aplicaciones PHP, puede utilizar el servidor Web Apache ya instalado en su equipo Macintosh. Para más información, consulte "Comprobación del servidor Web de Macintosh (desarrolladores PHP)" en la página 250.

Instalación de Internet Information Server

Los usuarios de Windows 2000 y Windows XP Professional deben instalar Internet Information Server (IIS).

Si es usted usuario de Windows 2000 o Windows XP Professional, compruebe si IIS está instalado y en ejecución en su sistema. Para ello, busque la carpeta C:\Inetpub. Si no existe, es probable que IIS no esté instalado en el sistema.

Para instalar IIS en Windows 2000 y XP Professional:

1. Seleccione Inicio > Configuración > Panel de control > Agregar o quitar programas o Inicio > Panel de control > Agregar o quitar programas.
2. Seleccione Agregar o quitar componentes de Windows.
3. Seleccione Internet Information Services (IIS) y haga clic en Siguiente.

4. Siga las instrucciones de instalación.

Puede comprobar el servidor Web una vez instalado.

Comprobación de IIS

Para comprobar el servidor Web, cree una página HTML sencilla llamada myTestFile.htm y guárdela en la carpeta Inetpub\wwwroot del equipo en el que se ejecuta el servidor Web. La página HTML puede constar de una sola línea, como, por ejemplo:

```
<p>My web server is working.</p>
```

A continuación, abra la página de prueba en el navegador Web con una petición HTTP. Si se está ejecutando IIS en el equipo local, introduzca la siguiente URL en el navegador Web:

http://localhost/myTestFile.html

Si IIS está en ejecución en un equipo conectado a red, utilice el nombre del equipo conectado a red como el nombre de dominio. Por ejemplo, si el nombre del equipo que ejecuta IIS es rockford-pc, introduzca la siguiente URL en el navegador:

http://rockford-pc/myTestFile.html

NOTA

Para más información sobre nombres de equipos, consulte "Aspectos básicos de los servidores Web" en la página 251.

Si el navegador muestra la página, el servidor Web se estará ejecutando con normalidad.

Si el navegador no muestra la página, asegúrese de que el servidor esté en ejecución. Si la página continúa sin abrirse, asegúrese de que la página de prueba está situada en la carpeta Inetpub\wwwroot y que tiene la extensión de archivo .htm o .html.

Comprobación del servidor Web de Macintosh (desarrolladores PHP)

Puede utilizar el servidor Web Apache ya instalado en su equipo Macintosh para desarrollar aplicaciones PHP.

Para probar el servidor, cree una página HTML sencilla con el nombre myTestFile.htm; guárdela en la carpeta /Users/*su_nombre_de_usuario*/Sites/ de su Macintosh (donde *su_nombre_de_usuario* es su nombre de usuario Macintosh). La página HTML puede constar de una sola línea, como, por ejemplo:

```
<p>My web server is working.</p>
```

A continuación, abra la página de prueba en el navegador Web con una petición HTTP introduciendo la siguiente URL en el navegador Web:

http://localhost:80/~*su_nombre_de_usuario*/myTestFile.htm

NOTA De forma predeterminada, el servidor Apache se ejecuta en el puerto 80.

Si el navegador muestra la página, el servidor Web se estará ejecutando con normalidad. Si el navegador no puede mostrar la página, asegúrese de que el servidor Web se inicie abriendo Preferencias del sistema y mirando el panel Compartir. La opción Compartir Web personal debe estar habilitada.

Su servidor Web Apache no funcionará con PHP de forma predeterminada; debe configurarlo antes de utilizar PHP. Para más información, consulte "Configuración del sistema (PHP)" en la página 322.

Aspectos básicos de los servidores Web

Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. En ocasiones, también se hace referencia a un servidor Web como servidor HTTP.

Suponga que utiliza IIS para desarrollar aplicaciones Web. El nombre predeterminado del servidor Web es el nombre del equipo. Puede cambiar el nombre del servidor cambiando el nombre de su equipo. Si su equipo no tiene ningún nombre asignado, el servidor utilizará como nombre la palabra localhost.

El nombre del servidor corresponde a la carpeta raíz del servidor (en un equipo Windows), que es muy probable que sea C:\Inetpub\wwwroot. Puede abrir cualquier página Web almacenada en la carpeta raíz introduciendo la siguiente URL en un navegador que se encuentre en ejecución en su equipo:

http://*nombre_de_servidor*/*nombre_de_archivo*

Por ejemplo, si el nombre del servidor es mer_noire y la página Web denominada soleil.htm está almacenada en C:\Inetpub\wwwroot\, puede abrir la página introduciendo la siguiente URL en un navegador que se encuentre en ejecución en el equipo local:

http://mer_noire/soleil.html



Recuerde que en la URL debe utilizar barras diagonales normales, no invertidas.

También puede abrir cualquier página Web almacenada en cualquier subcarpeta de la carpeta raíz especificando la subcarpeta en la URL. Supongamos, por ejemplo, que el archivo soleil.htm está almacenado en una subcarpeta denominada gamelan, como se indica a continuación:

C:\Inetpub\wwwroot\gamelan\soleil.htm

Puede abrir esta página introduciendo la siguiente URL en un navegador que se encuentre en ejecución en su equipo:

http://mer_noire/gamelan/soleil.htm

Cuando el servidor Web se encuentre en ejecución en el equipo, podrá sustituir el nombre del servidor por **localhost**. Por ejemplo, las siguientes URL abren la misma página en un navegador:

http://mer_noire/gamelan/soleil.htm

http://localhost/gamelan/soleil.htm

NOTA

Otra expresión que puede utilizar en lugar del nombre del servidor o localhost es 127.0.0.1 (por ejemplo, http://127.0.0.1/gamelan/soleil.htm).

APÉNDICE C

Configuración del sitio ColdFusion de muestra

C

Macromedia Dreamweaver 8 incluye páginas ColdFusion de muestra que le permitirán crear una pequeña aplicación Web. En este capítulo se describe cómo configurar la aplicación de muestra.

El proceso de configuración de una aplicación Web consta de tres pasos. En primer lugar, configure el sistema. En segundo lugar, defina un sitio de Dreamweaver. En tercer lugar, conecte la aplicación a la base de datos. En esta guía de configuración se realizan los tres pasos de que consta el proceso.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de ColdFusion

Para configurar una aplicación Web, debe configurar el sistema, definir un sitio de Dreamweaver y conectar con una base de datos. En esta sección se ofrecen las listas de comprobación para cada una de estas tareas. Las tareas se describen detalladamente en el resto del capítulo.

Configure el sistema:

1. Instale el servidor de aplicaciones ColdFusion (que incluye un servidor Web).
2. Cree una carpeta raíz.

Defina un sitio de Dreamweaver:

1. Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro.
2. Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.
3. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.
4. Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas.
5. Cargue los archivos de muestra en el servidor Web.

Conecte con la base de datos:

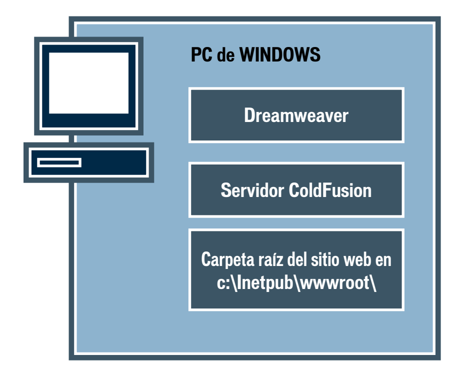
1. Si utiliza un equipo remoto como servidor, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto.
2. Cree la conexión en Dreamweaver.

Configuración del sistema (ColdFusion)

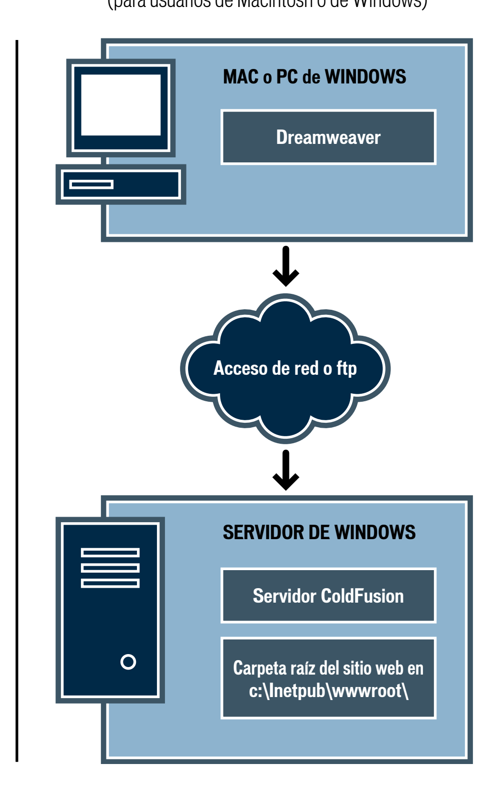
En esta sección se proporcionan instrucciones para dos configuraciones de sistema comunes: una en la que ColdFusion se instala en el disco duro y otra en la que ColdFusion se instala en un equipo remoto con Windows. Para utilizar una configuración diferente, consulte “Configuración de una aplicación Web” en *Utilización de Dreamweaver*.

La ilustración siguiente muestra las dos configuraciones descritas en esta sección:

Configuración local
(sólo para usuarios de Windows)



Configuración del servidor remoto
(para usuarios de Macintosh o de Windows)



Para configurar el sistema:

1. Instale el servidor de aplicaciones ColdFusion .
2. Cree una carpeta raíz .

NOTA

La instalación del servidor de aplicaciones es una tarea que se ejecuta una sola vez.

Instalación de ColdFusion MX 7

Para procesar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web y un servidor de aplicaciones. ColdFusion MX 7 le proporciona los dos. Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando un navegador solicita una página de este tipo, el servidor Web remite la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte "Aspectos básicos de las aplicaciones Web" en la página 231.

Puede descargar e instalar una versión de ColdFusion MX 7 para desarrolladores con todas las funciones desde el sitio Web de Macromedia www.macromedia.com/go/coldfusion/. Asegúrese de que selecciona la versión de Windows de ColdFusion MX 7 Developer Edition. También dispone de una copia de ColdFusion MX 7 Developer Edition en el CD de Dreamweaver (sólo para Windows).

NOTA

También puede instalar ColdFusion en un equipo Mac OS X que ejecute un servidor J2EE, como JRun o Tomcat. Para más información, consulte el sitio Web de Macromedia en www.macromedia.com/go/cfmx7_mac. Sin embargo, el proceso de instalación es complicado, y Dreamweaver no se ha probado con ColdFusion en Macintosh. Además, puede ser difícil conectar ColdFusion a sistemas de bases de datos como MySQL en Macintosh.

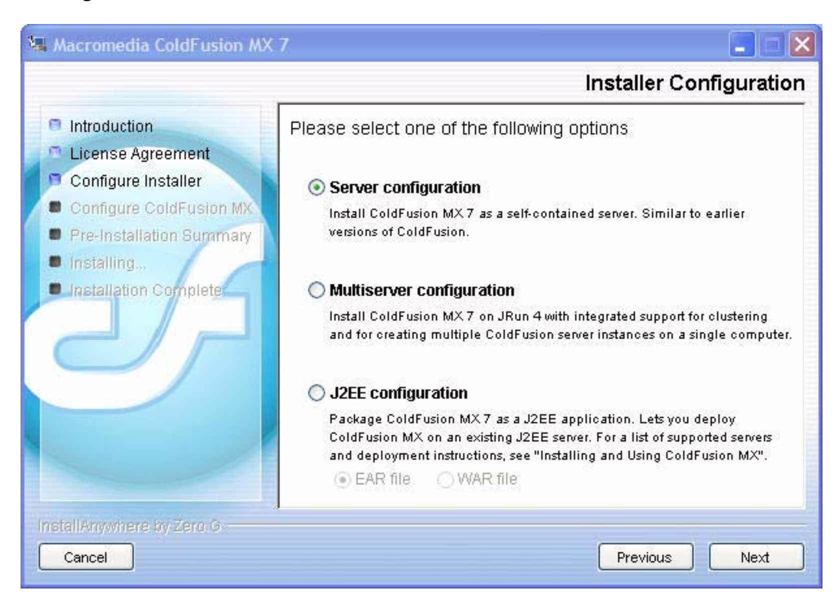
Para instalar ColdFusion MX 7:

1. Si es necesario, inicie la sesión en el sistema Windows utilizando la cuenta de usuario Administrador.
2. Cierre todas las aplicaciones abiertas.
3. Haga doble clic en el archivo de instalador de ColdFusion MX 7.

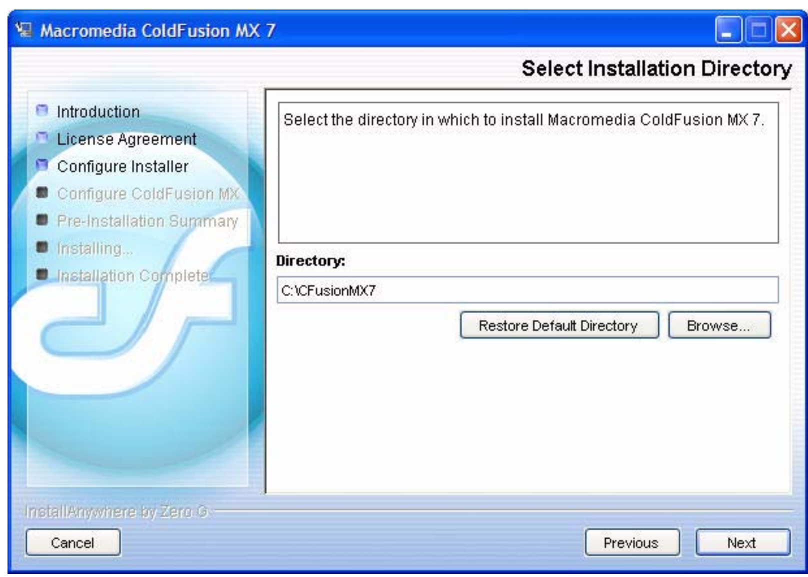
4. Siga las instrucciones de instalación que aparecen en pantalla.

   Algunas de las pantallas del asistente de instalación son sencillas y no precisan ninguna explicación adicional. No obstante, deberá seleccionar estas opciones para las siguientes pantallas:

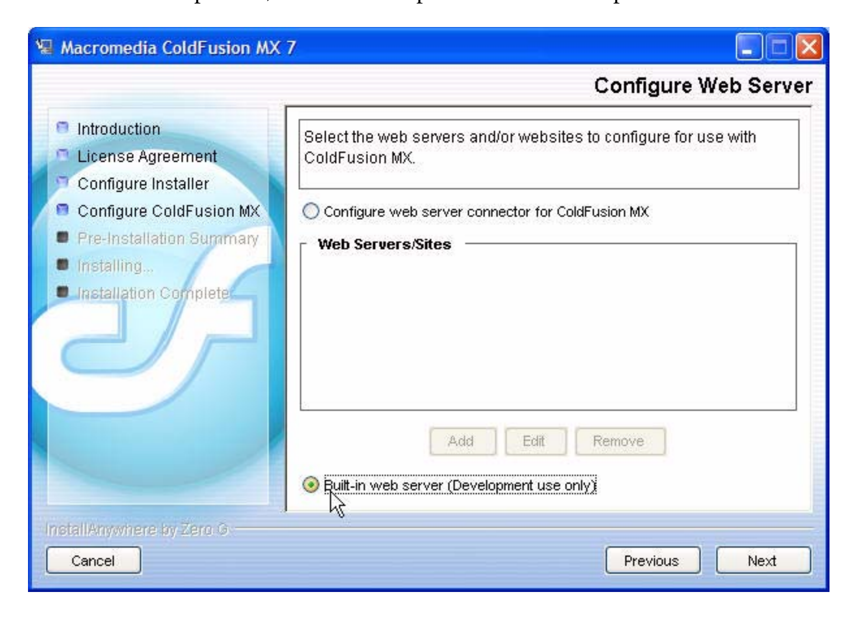
   - En la pantalla Installer Configuration (configuración del instalador), seleccione la opción Server Configuration (configuración del servidor).



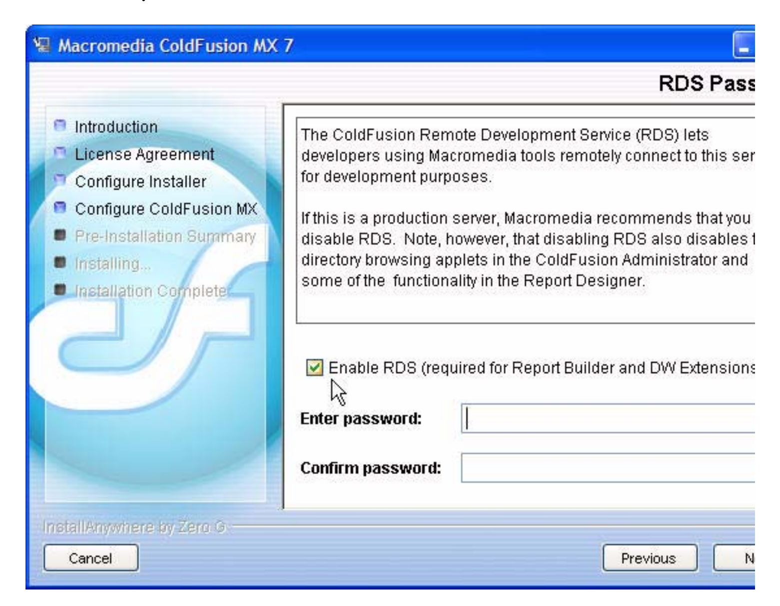
- En la pantalla Select Installation Directory (seleccionar directorio de instalación), acepte la carpeta predeterminada C:\CFusionMX7 haciendo clic en Next (siguiente).



- En la pantalla Configure Web Server (configurar el servidor Web), seleccione la opción Built-in Web Server (servidor Web incorporado) situada en la parte inferior de la pantalla.



- En la pantalla RDS Password (contraseña RDS), asegúrese de que está seleccionada la opción Enable RDS (activar RDS) y luego introduzca y confirme una contraseña.



Para más información, consulte la documentación de ColdFusion en Dreamweaver (Ayuda > Utilización de ColdFusion).

Tras instalar e iniciar ColdFusion, cree una carpeta raíz para la aplicación Web.

Creación de una carpeta raíz

Después de instalar el software del servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web en el sistema que ejecuta ColdFusion y asegúrese de que la carpeta cuenta con los permisos necesarios.

Para crear una carpeta raíz para la aplicación Web:

- Cree una carpeta y asígnele el nombre MySampleApps en la carpeta CFusionMX7\wwwroot del sistema en el que se ejecuta ColdFusion.

NOTA: Anote el nombre de esta carpeta para utilizarlo posteriormente. Cuando lo escriba más adelante, asegúrese de utilizar exactamente la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crearlo.

De forma predeterminada, ColdFusion configura su servidor Web para que utilice páginas de la carpeta CFusionMX7\wwwroot. El servidor Web servirá cualquier página de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a las peticiones HTTP de un servidor Web.

Una vez que haya configurado el sistema, deberá definir un sitio de Dreamweaver.

Definición de un sitio de Dreamweaver (ColdFusion)

Una vez que haya configurado el sistema, copie los archivos de muestra en una carpeta local y defina un sitio de Dreamweaver para administrar los archivos.

Para definir un sitio de Dreamweaver:

1. Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro (véase "Copia de los archivos de muestra" en la página 261).
2. Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver (véase "Definición de una carpeta local" en la página 262).
3. Defina la carpeta raíz del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver (véase "Definición de una carpeta remota" en la página 263).
4. Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas (véase "Especificación del lugar en el que deben procesarse las páginas dinámicas" en la página 264).
5. Cargue los archivos de muestra en el servidor Web (véase "Carga de los archivos de muestra" en la página 265).

Copia de los archivos de muestra

Si aún no lo ha hecho, copie los archivos de muestra de la carpeta de la aplicación de Dreamweaver en una carpeta del disco duro.

Para copiar los archivos de muestra:

1. Cree una carpeta nueva y asígnele el nombre local_sites en la carpeta de usuario de su disco duro.

   Por ejemplo, cree una de las carpetas siguientes:

   - C:\Documents and Settings*su_nombre_de_usuario*\Mis documentos\local_sites (Windows).
   - /Users/*su_nombre_de_usuario*/Documents/local_sites (Macintosh).

NOTA

> En Macintosh hay una carpeta llamada Sites ya creada en su carpeta de usuario. No utilice la carpeta Sites como carpeta local, ya que dicha carpeta le servirá para colocar sus páginas con el fin de hacerlas accesibles al público cuando utilice Macintosh como servidor Web.

2. Localice la carpeta cafe_townsend en la carpeta de la aplicación Dreamweaver en el disco duro.

   Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta de la carpeta será ésta:

   - En Windows: C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\cafe_townsend\
   - En Macintosh: Macintosh HD/Applications/Macromedia Dreamweaver 8/Tutorial_assets/cafe_townsend

3. Copie la carpeta cafe_townsend en la carpeta local_sites.

   La carpeta cafe_townsend es la carpeta que va a utilizar como carpeta raíz (carpeta principal) para el sitio de Dreamweaver.

Una vez que haya copiado la carpeta cafe_townsend, defina la carpeta como una carpeta local de Dreamweaver.

Definición de una carpeta local

Una vez copiada la carpeta cafe_townsend, defina la carpeta que contiene los archivos de muestra de ColdFusion como carpeta local de Dreamweaver.

Para definir la carpeta local de Dreamweaver:

1. En Dreamweaver, seleccione Sitio > Administrar sitios.

   En el cuadro de diálogo Administrar sitios, haga clic en Nuevo y seleccione Sitio.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.

2. Si se muestra la ficha Básicas, haga clic en la ficha Avanzadas.

3. En el cuadro de texto Nombre del sitio, escriba **Cafe Townsend ColdFusion**.

   El nombre identifica el sitio en Dreamweaver.

4. Haga clic en el icono de carpeta situado junto al campo de texto Carpeta raíz local y vaya a la siguiente carpeta, que contiene los archivos de muestra de ColdFusion:

   - C:\Documents and Settings*su_nombre_de_usuario*\Mis documentos\local_sites\cafe_townsend \contact\coldfusion (Windows)
   - /Users/*su_nombre_de_usuario*/Documents/local_sites/cafe_townsend/contact/coldfusion (Macintosh)

5. Haga clic en Seleccionar para finalizar la definición de la carpeta local de Dreamweaver.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

Definición de una carpeta remota

Después de definir una carpeta local, defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

Para definir la carpeta remota de Dreamweaver:

1. En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, seleccione Datos remotos en la lista Categoría.

   Aparecerá la pantalla Datos remotos.

2. En el menú emergente Acceso, seleccione cómo desea mover sus archivos hacia y desde el servidor: por una red local (la opción Local/red) o mediante FTP.

> **NOTA** En el menú emergente Acceso aparecen otras opciones que no se tratan en este manual. Para obtener información sobre las demás opciones, véase *Utilización de Dreamweaver*.

3. Introduzca la ruta o la configuración de FTP de la carpeta del servidor remoto creada en la sección "Creación de una carpeta raíz" en la página 259.

   La carpeta puede encontrarse en el disco duro o en un equipo remoto. Aunque haya creado la carpeta en el disco duro, seguirá considerándose como una carpeta remota válida. En el ejemplo siguiente se muestra una ruta posible de carpeta remota si ha elegido el acceso Local/red y la carpeta remota se encuentra en el disco duro de Windows:

   Carpeta remota: `C:\CFusionMX7\wwwroot\MySampleApps`

   Para más información sobre FTP, consulte "Configuración de las opciones remotas para acceso FTP" en Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, defina una carpeta para procesar páginas dinámicas.

Especificación del lugar en el que deben procesarse las páginas dinámicas

Después de definir la carpeta remota de Dreamweaver, especifique una carpeta para el procesamiento de páginas dinámicas. Dreamweaver utiliza esta carpeta para mostrar páginas dinámicas y conectar con bases de datos mientras se desarrolla una aplicación.

Para especificar la carpeta en la que deben procesarse las páginas dinámicas:

1. En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, haga clic en Servidor de prueba en la lista Categoría.

   Aparecerá la pantalla Servidor de prueba. Dreamweaver necesita los servicios de un servidor de prueba para generar y mostrar contenido dinámico mientras se trabaja. El servidor de prueba puede ser su equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción, siempre que pueda procesar páginas de ColdFusion. En muchas situaciones, incluida la configuración del sitio Cafe Townsend, puede utilizar la misma configuración que en la categoría Datos remotos (véase "Definición de una carpeta remota" en la página 263), ya que dicha configuración apunta a un servidor con capacidad para procesar páginas de ColdFusion.

2. Seleccione ColdFusion en el menú emergente Modelo de servidor.
3. En el menú emergente Acceso, elija el mismo método (Local/red o FTP) que ha especificado para acceder a la carpeta remota.

   Dreamweaver introduce los parámetros especificados en la categoría Datos remotos. No modifique dichos parámetros.

4. En el cuadro de texto Prefijo de URL, introduzca la URL raíz que introduciría en un navegador Web para solicitar una página en la aplicación Web.

   Con el fin de mostrar datos dinámicos en las páginas mientras trabaja, Dreamweaver crea un archivo temporal, lo copia en la carpeta raíz del sitio Web e intenta solicitarlo utilizando el prefijo de URL.

NOTA

Dreamweaver proporciona el prefijo de URL más probable basándose en la información proporcionada en el cuadro de diálogo Definición del sitio. Sin embargo, si el prefijo URL es incorrecto, debe corregir el URL o introducir un nuevo prefijo URL. Para más información, consulte "Configuración del prefijo de URL" en *Utilización de Dreamweaver*.

Por ejemplo, si la carpeta especificada en el cuadro de texto Carpeta remota es c:\CFusionMX7\wwwroot\MySampleApps, el prefijo de URL deberá ser el siguiente:

http://localhost:8500/MySampleApps/

> **NOTA** El servidor Web de ColdFusion se ejecuta de forma predeterminada en el puerto 8500.

5. Haga clic en Aceptar para definir el sitio y cerrar el cuadro de diálogo Definición del sitio y, a continuación, haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

Una vez especificada una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web.

> **SUGERENCIA** El prefijo de URL debe especificar siempre una carpeta en lugar de una página concreta del sitio. Asimismo, asegúrese de utilizar la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crear la carpeta.

Carga de los archivos de muestra

Una vez especificada una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web. Deberá cargar los archivos aunque el servidor Web se esté ejecutando en el equipo local.

Si no carga los archivos, es posible que algunas funciones, como la vista Live Data y Vista previa en el navegador, no funcionen correctamente con páginas dinámicas. Por ejemplo, los vínculos de imágenes podrían romperse en la vista Live Data, ya que los archivos de imagen aún no están en el servidor. De igual forma, al hacer clic en un vínculo con una página detalle tras obtener una vista previa de una página maestra en un navegador, se producirá un error si la página detalle no está presente en el servidor.

Para cargar los archivos de muestra en el servidor Web:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione la carpeta raíz del sitio en el panel Vista local.

   La carpeta raíz es la primera carpeta de la lista.

2. En la barra de herramientas del panel Archivos, haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos y confirme que desea cargar todo el sitio.

   Dreamweaver copia todos los archivos en la carpeta del servidor Web definida en “Definición de una carpeta remota” en la página 263.

El sitio de Dreamweaver quedará definido. El siguiente paso consiste en conectar con la base de datos de muestra instalada con Dreamweaver.

Conexión con la base de datos de muestra (ColdFusion)

Durante la instalación, Dreamweaver copia en el disco duro una base de datos de muestra de Microsoft Access. En esta sección se explica cómo crear una conexión con la base de datos de muestra.

> **NOTA** Para más información sobre cómo conectarse a otra base de datos, consulte "Conexiones de base de datos para desarrolladores de ColdFusion" en *Utilización de Dreamweaver*.

Para crear una conexión de base de datos:

1. Si utiliza un equipo remoto como servidor, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto. (Véase "Configuración de la base de datos (servidor en un equipo remoto)" en la página 266).
2. Cree una fuente de datos de ColdFusion y visualice la conexión en Dreamweaver (consulte "Conexión con la base de datos" en la página 267).

Configuración de la base de datos (servidor en un equipo remoto)

Esta sección sólo es pertinente si el servidor Web se está ejecutando en un equipo remoto. Si el servidor Web se ejecuta en el mismo equipo que Dreamweaver, continúe con la sección "Conexión con la base de datos" en la página 267.

Antes de intentar conectar con la base de datos de muestra, copie la base de datos en el disco duro del equipo remoto. Si ha instalado Dreamweaver en la ubicación predeterminada, la ruta del disco duro local al archivo de base de datos (tutorial.mdb) será la siguiente:

- C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\cafe_townsend\data\tutorial.mdb (Windows)
- /Applications/Macromedia Dreamweaver 8/Tutorial_assets/cafe_townsend/data/tutorial.mdb (Macintosh)

Puede colocar el archivo en cualquier carpeta del equipo remoto o crear una nueva carpeta para él.

NOTA

Pueden surgir problemas de seguridad si coloca el archivo de base de datos en la carpeta Inetpub del equipo remoto. Es mejor colocar el archivo en una carpeta que no sea de acceso público.

Cuando la base de datos esté en el equipo remoto, cree una fuente de datos de ColdFusion.

Conexión con la base de datos

Para conectar con la base de datos, deberá crear una fuente de datos de ColdFusion denominada connTownsend que apunte al archivo de base de datos de muestra.

Para conectar con la base de datos:

1. En Dreamweaver, abra una página de ColdFusion, como, por ejemplo, send.cfm y view.cfm.
2. En el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos), haga clic en el vínculo "Conexión RDS", introduzca su contraseña RDS y haga clic en Aceptar.
3. Haga clic en el signo más (+) de la barra de herramientas del panel Bases de datos y seleccione Conexión de Microsoft Access en el menú emergente.

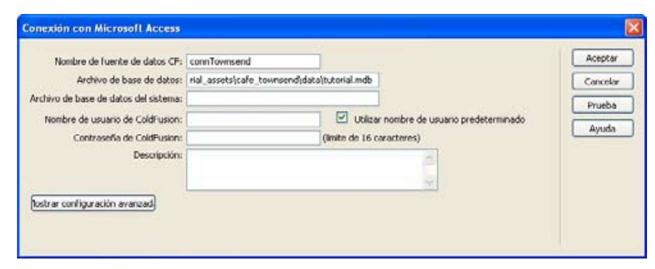
NOTA

Si no aparece el botón de signo más en el panel Bases de datos, reinicie Dreamweaver.

4. En el cuadro de texto Nombre de fuente de datos CF, introduzca **connTownsend**.
5. En el cuadro de texto Archivo de base de datos, introduzca la ruta del archivo de base de datos tutorial.mdb.

   Si ColdFusion se ejecuta en el equipo local y ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta es la siguiente:

C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\cafe_townsend\data\tutorial.mdb

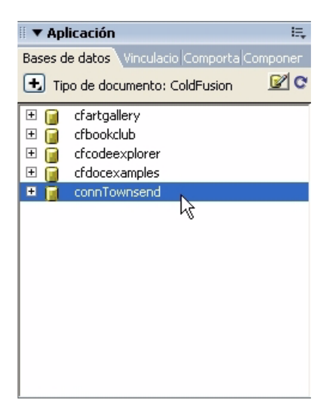


Si ColdFusion se ejecuta en un equipo remoto, introduzca la ruta del archivo de base de datos que situó en el equipo remoto en la sección "Configuración de la base de datos (servidor en un equipo remoto)" en la página 266.

Para más información, consulte la documentación de ColdFusion en Dreamweaver (Ayuda > Utilización de ColdFusion).

6. Haga clic en Aceptar para crear la conexión.

   La conexión se muestra en el panel Bases de datos.

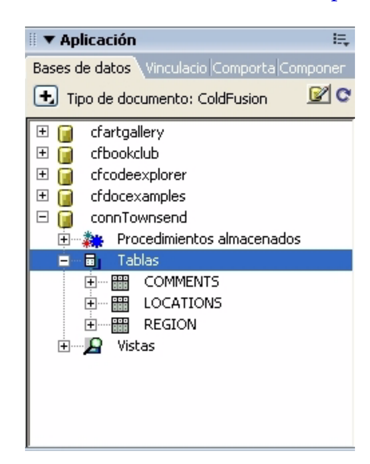


Si la conexión no aparece en el panel, siga uno de estos procedimientos:

- Compruebe la configuración de la carpeta que Dreamweaver utiliza para procesar las páginas dinámicas (véase "Especificación del lugar en el que deben procesarse las páginas dinámicas" en la página 264).
- Véase "Solución de problemas de conexiones de base de datos" en *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

7. Expanda la rama connTownsend branch y luego la rama Tablas.

Si la rama Tablas contiene las tres tablas siguientes, la aplicación ColdFusion de muestra estará configurada para los tutoriales de *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para más información, consulte "Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web" en la página 207.



Si la rama Tablas no contiene las tablas, haga clic en Modificar fuentes de datos de la barra de herramientas del panel Bases de datos y compruebe los parámetros de conexión en *Configuring and Administering ColdFusion MX*. En concreto, asegúrese de que la ruta del archivo de base de datos es correcta.

APÉNDICE D

Configuración del sitio ASP.NET de muestra

D

Macromedia Dreamweaver 8 incluye páginas ASP.NET de muestra que le permitirán crear una pequeña aplicación Web. En este capítulo se describe un modo de configurar la aplicación de muestra.

Este capítulo se ha concebido para desarrolladores de ASP.NET. Para más información sobre ASP, consulte "Configuración del sitio ASP de muestra" en la página 285.

El proceso de configuración de una aplicación Web consta de tres pasos. En primer lugar, configure el sistema. En segundo lugar, defina un sitio de Dreamweaver. En tercer lugar, conecte la aplicación a la base de datos. En este capítulo de configuración se realizan los tres pasos de que consta el proceso.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de ASP.NET

Para configurar una aplicación Web, debe configurar el sistema, definir un sitio de Dreamweaver y conectar con una base de datos. En esta sección se ofrecen las listas de comprobación para cada una de estas tareas. Las tareas se describen detalladamente en el resto del capítulo.

Configure el sistema:

1. Asegúrese de que dispone de un servidor Web.
2. Instale Microsoft .NET Framework.
3. Cree una carpeta raíz.

Defina un sitio de Dreamweaver:

1. Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro.
2. Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.
3. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.
4. Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas.
5. Cargue los archivos de muestra en el servidor Web.

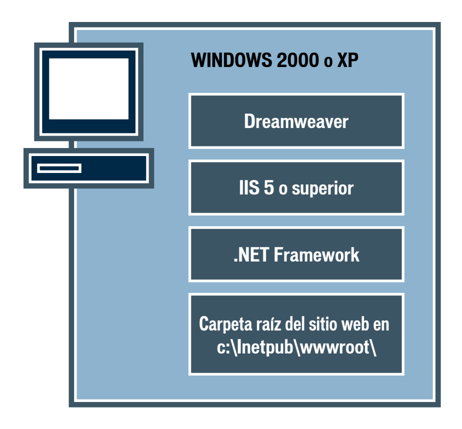
Conecte con la base de datos:

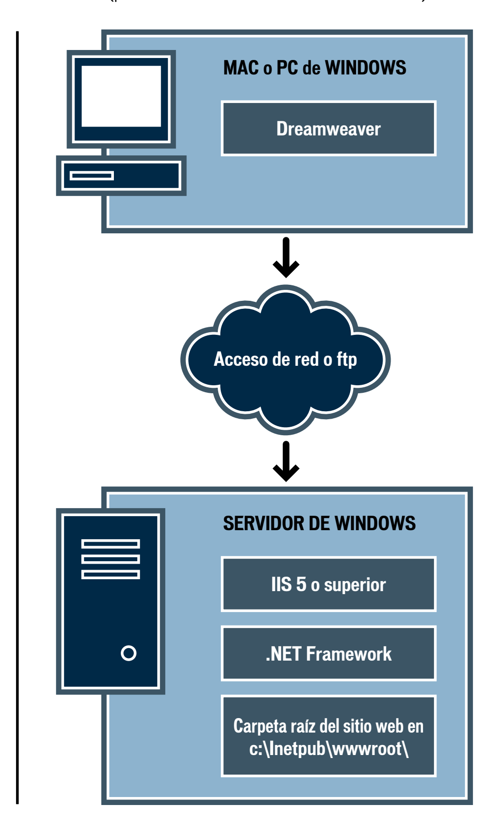
1. Si utiliza un equipo remoto como servidor, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto.
2. Cree la conexión en Dreamweaver.

Configuración del sistema (ASP.NET)

En esta sección se proporcionan instrucciones para dos configuraciones de sistema comunes: una en la que Windows 2000 o Windows XP Professional se instala en el disco duro y otra en la que Windows 2000 o Windows XP Professional se instala en un equipo remoto. Si desea utilizar una configuración diferente, consulte Capítulo 23, "Configuración de una aplicación Web" en *Utilización de Dreamweaver*.

La ilustración siguiente muestra las dos configuraciones descritas en esta sección:





Para configurar el sistema:

1. Asegúrese de que dispone de un servidor Web (véase “Comprobación de un servidor Web” en la página 274).
2. Instale .NET Framework (véase “Instalación de .NET Framework” en la página 274).
3. Cree una carpeta raíz (véase “Creación de una carpeta raíz” en la página 275).

NOTA La instalación del servidor Web y de .NET Framework sólo debe realizarse una vez.

Comprobación de un servidor Web

Para desarrollar y comprobar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web. Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web.

Las páginas ASP.NET sólo funcionan con un servidor Web: Microsoft IIS 5 o posterior. Dado que IIS 5 es un servicio de los sistemas operativos Windows 2000 y Windows XP Professional, sólo podrá utilizar estas dos versiones de Windows para ejecutar aplicaciones ASP.NET.

Compruebe que IIS 5 está instalado y en funcionamiento en un equipo con Windows 2000 o Windows XP Professional. Puede utilizar su equipo local como servidor si tiene Windows 2000 o Windows XP Professional.

Una forma rápida de comprobar si IIS está instalado en su equipo consiste en examinar la estructura de carpetas para ver si contiene una carpeta C:\Inetpub o D:\Inetpub. IIS crea esta carpeta durante la instalación.

Si IIS no está instalado, instálelo ahora. Para más información, consulte "Instalación de Internet Information Server" en la página 248.

Después de instalar el servidor Web, instale .NET Framework.

Instalación de .NET Framework

Para procesar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor de aplicaciones. Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando un navegador solicita una página de este tipo, el servidor Web remite la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte "Aspectos básicos de las aplicaciones Web" en la página 231.

En ASP.NET, el servidor de aplicaciones se denomina Microsoft .NET Framework 1.1. Para desarrollar aplicaciones Web ASP.NET, también deberá instalar Microsoft .NET Framework 1.1 Software Development Kit (SDK). Asegúrese de que Framework y SDK estén instalados y en funcionamiento en un sistema Windows 2000 o Windows XP Professional que ejecute IIS 5 o superior.

Para instalar .NET Framework y SDK:

1. Compruebe si .NET Framework está instalado en el sistema revisando la lista de aplicaciones del cuadro de diálogo Agregar o quitar programas (inicio > Panel de control > Agregar o quitar programas).

   Si Microsoft .NET Framework 1.1 aparece en la lista, Framework ya está instalado, por lo que no tendrá que volver a instalarlo. Continúe con el paso 3.

2. Si .NET Framework no está instalado en el sistema, instale Microsoft .NET Framework 1.1 Redistributable Package (Paquete redistribuible de Microsoft .NET Framework 1.1) del sitio Web de Microsoft http://msdn.microsoft.com/netframework/downloads/framework1_1/ y siga las instrucciones de instalación que aparecen en el sitio Web.

   Framework se instala como una actualización de Windows.

3. Descargue Microsoft .NET Framework 1.1 Software Development Kit (SDK) del mismo sitio Web y siga las instrucciones de instalación.

Después de instalar Framework y SDK, cree una carpeta raíz para la aplicación Web.

Creación de una carpeta raíz

Después de instalar el software del servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web en el sistema que ejecuta Microsoft IIS y asegúrese de que la carpeta cuenta con los permisos necesarios.

Para crear una carpeta raíz para la aplicación Web:

1. Cree una carpeta llamada MySampleApps en el sistema que ejecuta IIS.

   NOTA: Anote el nombre de esta carpeta para utilizarlo posteriormente. Cuando lo escriba más adelante, asegúrese de utilizar exactamente la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crearlo.

   Un lugar idóneo para crear la carpeta es en C:\Inetpub\wwwroot\. De forma predeterminada, el servidor Web IIS se configura para que utilice páginas de la carpeta Inetpub\wwwroot. El servidor Web servirá cualquier página de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a las peticiones HTTP de un servidor Web.

2. Para asegurarse de que el permiso de ejecución de scripts está activado para la carpeta, inicie la herramienta administrativa de IIS. Para ello, en Windows XP, seleccione Inicio > Panel de control, o bien Inicio > Configuración >Panel de control; a continuación, haga doble clic en Herramientas administrativas y, después, haga doble clic en Servicios de Internet Information Server. Expanda la lista del equipo local, luego la carpeta Web Sites y después la carpeta Default Web Site. Haga clic con el botón derecho en la carpeta MySampleApps y seleccione Properties (propiedades) en el menú emergente. En el menú emergente Execute Permissions (permisos de ejecución), asegúrese de que la opción Scripts Only (sólo scripts) esté seleccionada. Por razones de seguridad, no seleccione la opción Scripts and Executables (scripts y ejecutables). A continuación, haga clic en Aceptar.

El servidor Web está ya configurado para facilitar páginas Web de la carpeta raíz en respuesta a las peticiones HTTP de los navegadores Web.

Una vez que haya configurado el sistema, deberá definir un sitio de Dreamweaver.

Definición de un sitio de Dreamweaver (ASP.NET)

Una vez que haya configurado el sistema, copie los archivos de muestra en una carpeta local y defina un sitio de Dreamweaver para administrar los archivos.

Para definir un sitio de Dreamweaver:

1. Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro (véase "Copia de los archivos de muestra" en la página 277).
2. Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver (véase "Definición de una carpeta local" en la página 278).
3. Defina la carpeta raíz del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver (véase "Definición de una carpeta remota" en la página 278).
4. Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas (véase "Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas" en la página 279).

5. Cargue los archivos de muestra en el servidor Web (véase “Carga de los archivos de muestra” en la página 281).

Copia de los archivos de muestra

Si aún no lo ha hecho, copie los archivos de muestra de la carpeta de la aplicación Dreamweaver en una carpeta del disco duro.

Para copiar los archivos de muestra:

1. Cree una carpeta nueva y asígnele el nombre local_sites en la carpeta de usuario de su disco duro.

   Por ejemplo, cree una de las carpetas siguientes:

   - C:\Documents and Settings*su_nombre_de_usuario*\Mis documentos\local_sites (Windows).
   - /Users/*su_nombre_de_usuario*/Documents/local_sites (Macintosh).

NOTA: En Macintosh hay una carpeta llamada Sites ya creada en su carpeta de usuario. No utilice la carpeta Sites como carpeta local, ya que dicha carpeta le servirá para colocar sus páginas con el fin de hacerlas accesibles al público cuando utilice Macintosh como servidor Web.

2. Localice la carpeta cafe_townsend en la carpeta de la aplicación Dreamweaver en el disco duro.

   Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta de la carpeta será ésta:

   - En Windows: C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\ cafe_townsend\.
   - En Macintosh: Macintosh HD/Applications/Macromedia Dreamweaver 8/Tutorial_assets/cafe_townsend.

3. Copie la carpeta cafe_townsend en la carpeta local_sites.

   La carpeta cafe_townsend es la carpeta que va a utilizar como carpeta raíz (carpeta principal) para el sitio de Dreamweaver.

Una vez que haya copiado la carpeta cafe_townsend, defina la carpeta como una carpeta local de Dreamweaver.

Definición de una carpeta local

Después de copiar la carpeta cafe_townsend, defina la carpeta que contiene los archivos de muestra de ASP.NET como una carpeta local de Dreamweaver.

Para definir la carpeta local de Dreamweaver:

1. En Dreamweaver, seleccione Sitio > Administrar sitios. En el cuadro de diálogo Administrar sitios, haga clic en el botón Nuevo y seleccione Sitio.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.

2. Si se muestra la ficha Básicas, haga clic en la ficha Avanzadas.

3. En el cuadro de texto Nombre del sitio, escriba **Cafe Townsend ASP.NET**.

   El nombre identifica el sitio en Dreamweaver.

4. Haga clic en el icono de carpeta situado junto al campo de texto Carpeta raíz local y vaya a la siguiente carpeta, que contiene los archivos de muestra de ASP.NET:

   - C:\Documents and Settings*su_nombre_de_usuario*\Mis documentos\local_sites\cafe_townsend\contact\aspnet (Windows)
   - /Users/*su_nombre_de_usuario*/Documents/local_sites/cafe_townsend/contact/aspnet (Macintosh)

5. Haga clic en Seleccionar para finalizar la definición de la carpeta local de Dreamweaver.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

Definición de una carpeta remota

Después de definir una carpeta local, defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

Para definir la carpeta remota de Dreamweaver:

1. En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, seleccione Datos remotos en la lista Categoría.

   Aparecerá la pantalla Datos remotos.

2. En el menú emergente Acceso, seleccione cómo desea mover sus archivos hacia y desde el servidor: por una red local (la opción Local/red) o mediante FTP.

NOTA

En el menú emergente Acceso aparecen otras opciones que no se tratan en este manual. Para información sobre ellas, consulte *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

3. Introduzca la ruta o la configuración de FTP de la carpeta del servidor remoto creada en la sección "Creación de una carpeta raíz" en la página 275.

   La carpeta puede encontrarse en el disco duro o en un equipo remoto. Aunque haya creado la carpeta en el disco duro, seguirá considerándose como una carpeta remota válida. En el ejemplo siguiente se muestra una ruta posible de carpeta remota si ha elegido el acceso Local/red y la carpeta remota se encuentra en el disco duro de Windows:

   Carpeta remota: `C:\Inetpub\wwwroot\MySampleApps`

   Para más información sobre FTP, consulte "Configuración de las opciones remotas para acceso FTP" en Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, defina una carpeta para procesar páginas dinámicas.

Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas

Una vez que haya definido la carpeta remota de Dreamweaver, especifique una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas. Dreamweaver utiliza esta carpeta para mostrar páginas dinámicas y conectar con bases de datos mientras usted desarrolla la aplicación.

Para especificar la carpeta en la que deben procesarse las páginas dinámicas:

1. En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, haga clic en Servidor de prueba en la lista Categoría.

   Aparecerá la pantalla Servidor de prueba. Dreamweaver necesita los servicios de un servidor de prueba para generar y mostrar contenido dinámico mientras se trabaja. El servidor de prueba puede ser el equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción, siempre que pueda procesar páginas ASP.NET. En muchas situaciones, incluida la configuración del sitio Cafe Townsend, puede utilizar la misma configuración que en la categoría Datos remotos (véase "Definición de una carpeta remota" en la página 278), ya que dicha configuración apunta a un servidor con capacidad para procesar páginas de ASP.NET.
2. Seleccione ASP.NET VB o ASP.NET C# en el menú emergente Modelo de servidor.
3. En el menú emergente Acceso, elija el mismo método (Local/red o FTP) que ha especificado para acceder a la carpeta remota.

   Dreamweaver introduce los parámetros especificados en la categoría Datos remotos. No modifique dichos parámetros.
4. En el cuadro de texto Prefijo de URL, introduzca la URL raíz que introduciría en un navegador Web para solicitar una página en la aplicación Web.

   Con el fin de mostrar datos dinámicos en las páginas mientras trabaja, Dreamweaver crea un archivo temporal, lo copia en la carpeta raíz del sitio Web e intenta solicitarlo utilizando el prefijo de URL.

   Dreamweaver proporciona el prefijo de URL más probable basándose en la información proporcionada en el cuadro de diálogo Definición del sitio. No obstante, el prefijo de URL sugerido puede ser incorrecto. Corrija o introduzca un nuevo prefijo de URL si la sugerencia de Dreamweaver no es correcta. Para más información, consulte "Configuración del prefijo de URL" en *Utilización de Dreamweaver*.

   Si la carpeta especificada en el cuadro de texto Carpeta remota es C:\Inetpub\wwwroot\MySampleApps, el prefijo de URL deberá ser el siguiente:

   http://localhost/MySampleApps/

5. Haga clic en Aceptar para definir el sitio y cerrar el cuadro de diálogo Definición del sitio y, a continuación, haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

Una vez especificada una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web.

SUGERENCIA

El prefijo de URL debe especificar siempre un directorio en lugar de una página concreta del sitio. Asimismo, asegúrese de utilizar la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crear la carpeta.

Carga de los archivos de muestra

Una vez que haya especificado una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web. Deberá cargar los archivos aunque el servidor Web se esté ejecutando en el equipo local.

Si no carga los archivos, es posible que algunas funciones, como la vista Live Data y Vista previa en el navegador, no funcionen correctamente con páginas dinámicas. Por ejemplo, los vínculos de imágenes podrían romperse en la vista Live Data, ya que los archivos de imagen aún no están en el servidor. De igual forma, al hacer clic en un vínculo con una página detalle tras obtener una vista previa de una página maestra en un navegador, se producirá un error si la página detalle no está presente en el servidor.

Para cargar los archivos de muestra en el servidor Web:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione la carpeta raíz del sitio en el panel Vista local.

   La carpeta raíz es la primera carpeta de la lista.

2. En la barra de herramientas del panel Archivos, haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos y confirme que desea cargar todo el sitio.

   Dreamweaver copia todos los archivos en la carpeta del servidor Web definida en “Definición de una carpeta remota” en la página 278.

El sitio de Dreamweaver quedará definido. El siguiente paso consiste en conectar con la base de datos de muestra instalada con Dreamweaver.

Conexión con la base de datos de muestra (ASP.NET)

Durante la instalación, Dreamweaver copia en el disco duro una base de datos de muestra de Microsoft Access. En esta sección se explica cómo crear una conexión con la base de datos de muestra.

NOTA

Para obtener información sobre la conexión con otra base de datos, consulte el Capítulo 25, "Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP.NET" de *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

Para crear una conexión de base de datos:

1. Si utiliza un equipo remoto como servidor, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto. (Véase "Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto)" en la página 282).
2. Cree la conexión en Dreamweaver (véase "Creación de una conexión de base de datos" en la página 283).

Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto)

Esta sección sólo es pertinente si el servidor Web se está ejecutando en un equipo remoto. Si el servidor Web se ejecuta en el mismo equipo que Dreamweaver, continúe con la sección "Creación de una conexión de base de datos" en la página 283.

Antes de intentar conectar con la base de datos de muestra, copie la base de datos en el disco duro del equipo remoto. Si ha instalado Dreamweaver en la ubicación predeterminada, la ruta del disco duro local al archivo de base de datos (tutorial.mdb) será la siguiente:

- C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\cafe_townsend\data\tutorial.mdb (Windows)
- /Applications/Macromedia Dreamweaver 8/Tutorial_assets/cafe_townsend/data/tutorial.mdb (Macintosh)

Puede colocar el archivo en cualquier carpeta del equipo remoto o crear una nueva carpeta para él. En ambos casos, anote la ruta completa del archivo de base de datos.

NOTA: Pueden surgir problemas de seguridad si coloca el archivo de base de datos en la carpeta Inetpub del equipo remoto. Es mejor colocar el archivo en una carpeta que no sea de acceso público.

Cuando la base de datos esté en su lugar, conéctese a ella.

Creación de una conexión de base de datos

El último paso del proceso de configuración es crear una conexión con la base de datos.

Para crear una conexión con la base de datos en Dreamweaver:

1. Abra cualquier página de ASP.NET en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
2. Haga clic en el botón del signo más (+) del panel Bases de datos y seleccione Conexión de base de datos OLE en el-menú emergente.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Conexión de base de datos OLE.
3. Introduzca **connTownsend** como nombre de conexión.
4. Haga clic en el botón Plantillas.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Plantilla de cadena de conexión.
5. En la lista de plantillas, seleccione Microsoft Access 2000 (Microsoft Jet 4.0 Provider) y haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver añadirá una plantilla de cadena de conexión al cuadro de diálogo Conexión de base de datos OLE. La plantilla contiene marcadores de posición para la información ausente en la cadena de conexión.

6. En el cuadro de texto Fuente de datos, introduzca la ruta completa del archivo de base de datos de muestra en su disco duro o en el del equipo remoto. Si ASP.NET se ejecuta en el equipo local y ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, utilice la siguiente ruta:

   C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\data\tutorial.mdb

   > **NOTA** La ruta puede variar según dónde esté instalado Dreamweaver.

   Por ejemplo, puede escribir esta ruta como el valor de Fuente de datos para una base de datos en su disco duro local:

   Fuente de datos=C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\data\tutorial.mdb;

   También puede introducir esta ruta para una base de datos en un servidor remoto:

   Fuente de datos=C:\users\Denman\Sites\data\tutorial.mdb;

7. Borre las líneas ID de usuario y Contraseña.

   La base de datos Access no requiere un ID de usuario ni una contraseña.

8. Haga clic en Prueba.

   Dreamweaver intentará conectarse con la base de datos. Si falla la conexión, siga este procedimiento:

   - Compruebe la ruta de la base de datos.
   - Compruebe la configuración de la carpeta que Dreamweaver utiliza para procesar las páginas dinámicas (véase “Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 279).
   - Para desplegar los archivos de soporte, seleccione Sitio > Avanzadas > Desplegar archivos de soporte.
   - Consulte el Capítulo 29, “Solución de problemas de conexiones de base de datos” de *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

9. Haga clic en Aceptar.

   La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

Ahora la aplicación ASP.NET de muestra está configurada para los tutoriales de *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para más información, consulte “Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web” en la página 207.

APÉNDICE E

Configuración del sitio ASP de muestra

E

Macromedia Dreamweaver 8 incluye páginas Microsoft Active Server (ASP) de muestra que le permitirán crear una pequeña aplicación Web. En este capítulo se describe cómo configurar la aplicación de muestra empleando Microsoft Internet Information Server (IIS). Para más información sobre estos servidores Web, consulte "Instalación de un servidor Web" en la página 247.

Este capítulo se ha concebido exclusivamente para desarrolladores de ASP. Para más información sobre ASP.NET, consulte "Configuración del sitio ASP.NET de muestra" en la página 271.

El proceso de configuración de una aplicación Web consta de tres pasos. En primer lugar, configure el sistema. En segundo lugar, defina un sitio de Dreamweaver. En tercer lugar, conecte la aplicación a la base de datos. En este capítulo de configuración se realizan los tres pasos de que consta el proceso.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de ASP

Para configurar una aplicación Web, debe configurar el sistema, definir un sitio de Dreamweaver y conectar con una base de datos. En esta sección se ofrecen las listas de comprobación para cada una de estas tareas. Las tareas se describen detalladamente en el resto del capítulo.

Configure el sistema:

1. Asegúrese de que dispone de un servidor Web.
2. Instale un servidor de aplicaciones.
3. Compruebe la instalación.
4. Cree una carpeta raíz.

Defina un sitio de Dreamweaver:

1. Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro.
2. Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.
3. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.
4. Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas.
5. Cargue los archivos de muestra en el servidor Web.

Conecte con la base de datos:

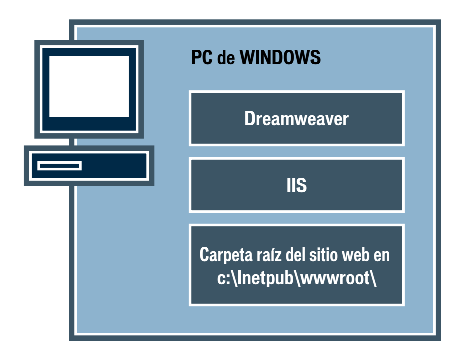
1. Si utiliza un equipo remoto como servidor, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto.
2. Cree la conexión en Dreamweaver.

Configuración del sistema (ASP)

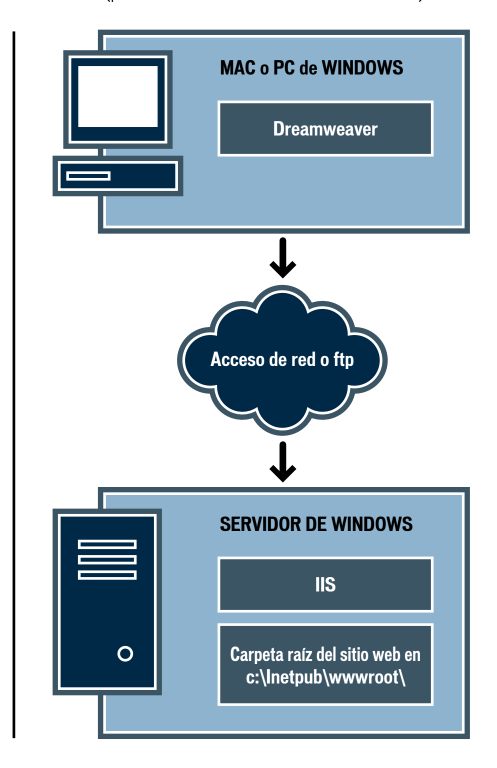
En esta sección se proporcionan las instrucciones correspondientes a dos configuraciones de sistema comunes para ASP: una en la que Microsoft IIS se instala en el disco duro y otra en la que IIS se instala en un equipo remoto con Windows.

La ilustración siguiente muestra las dos configuraciones descritas en esta sección:

Configuración local
(sólo para usuarios de Windows)



Configuración del servidor remoto
(para usuarios de Macintosh o de Windows)



Para configurar el sistema:

1. Asegúrese de que dispone de un servidor Web (véase “Comprobación de un servidor Web” en la página 288).
2. Si es necesario, instale un servidor de aplicaciones (véase “Instalación de un servidor de aplicaciones ASP” en la página 289).
3. Compruebe la instalación (véase “Comprobación de la instalación” en la página 289).
4. Cree una carpeta raíz (véase “Creación de una carpeta raíz” en la página 291).

NOTA

La instalación del servidor Web y del servidor de aplicaciones sólo debe realizarse una vez.

Comprobación de un servidor Web

Para desarrollar y comprobar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web. Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web.

Asegúrese de que Microsoft IIS está instalado y en ejecución en el disco duro o en un equipo Windows remoto. (Los usuarios de Macintosh deberán instalar Microsoft IIS en un equipo Windows remoto.) Una forma rápida de comprobar si IIS está instalado en su equipo consiste en examinar la estructura de carpetas para ver si contiene una carpeta C:\Inetpub o D:\Inetpub. IIS crea esta carpeta durante la instalación.

Si IIS no está instalado, instálelo ahora. Para instrucciones, consulte “Instalación de un servidor Web” en la página 247.

Después de instalar el servidor Web, deberá instalar un servidor de aplicaciones.

Instalación de un servidor de aplicaciones ASP

Para procesar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor de aplicaciones. Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando un navegador solicita una página de este tipo, el servidor Web remite la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte "Aspectos básicos de las aplicaciones Web" en la página 231.

Si ha instalado IIS en un equipo Windows, no necesita un servidor de aplicaciones ASP distinto. IIS también funciona con un servidor de aplicaciones ASP. Para más información sobre la instalación y comprobación de IIS, consulte "Instalación de un servidor Web" en la página 247.

Debe comprobar el servidor para asegurarse de que funciona correctamente.

Comprobación de la instalación

Puede comprobar el motor ASP de IIS ejecutando una página de prueba.

Para comprobar el motor ASP de IIS:

1. En Dreamweaver o cualquier editor de texto, cree un archivo de texto normal y asígnele el nombre **timetest.asp**.
2. En el archivo, introduzca el código siguiente:

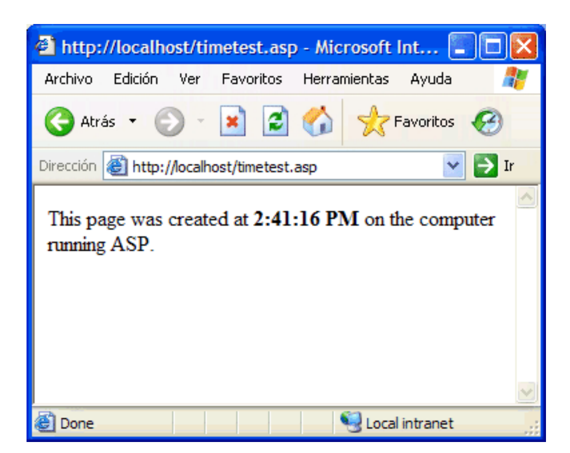
   ```
   <p>This page was created at <b>
   <%= Time %>
   </b> on the computer running ASP.</p>
   ```

   Este código mostrará la hora en que la página se procesó en el servidor.
3. Copie el archivo en la carpeta C:\Inetpub\wwwroot del equipo Windows donde se ejecute IIS.
4. En el navegador Web, introduzca el URL de la página de prueba y, a continuación, presione Intro.

   Si se está ejecutando IIS en el equipo local, puede introducir el siguiente URL:

   http://localhost/timetest.asp

La página de prueba deberá abrirse y mostrar una hora del día de este modo:



La hora especificada se considera contenido dinámico porque cambia cada vez que se solicita la página. Haga clic en el botón Actualizar del navegador para generar una nueva página con otra hora.

NOTA

Si examina el código fuente (Ver > Código fuente en Internet Explorer) observará que la página no utiliza ningún JavaScript del lado del cliente para conseguir este efecto.

Si la página no funciona de la forma deseada, compruebe los siguientes errores posibles:

- El archivo no tiene la extensión .asp.
- Ha escrito la ruta del archivo de la página (C:\Inetput\wwwroot\timetest.asp) en lugar de su URL (por ejemplo, http://localhost/timetest.asp) en el cuadro de texto Dirección del navegador.

  Si escribe una ruta de archivo en el navegador (como quizá esté acostumbrado a hacer con las páginas HTML normales), omite el servidor Web y el servidor de aplicaciones. Como consecuencia, el servidor nunca procesa la página.
- El URL contiene un error de escritura. Compruebe si hay errores y no introduzca una barra diagonal después del nombre de archivo, como http://localhost/timetest.asp/.
- El código de la página contiene un error de escritura.

Después de instalar y comprobar el software del servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web.

Creación de una carpeta raíz

Después de instalar el software del servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web en el sistema que ejecuta Microsoft IIS y asegúrese de que la carpeta cuenta con los permisos necesarios.

Para crear una carpeta raíz para la aplicación Web:

1. Cree una carpeta llamada MySampleApps en el sistema que ejecuta IIS.

   NOTA: Anote el nombre de esta carpeta para utilizarlo posteriormente. Cuando lo escriba más adelante, asegúrese de utilizar exactamente la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crearlo.

   Un lugar idóneo para crear la carpeta es en C:\Inetpub\wwwroot\. De forma predeterminada, el servidor Web IIS se configura para que utilice páginas de la carpeta Inetpub\wwwroot. El servidor Web servirá cualquier página de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a las peticiones HTTP de un navegador Web.

2. Compruebe que dispone de permisos de lectura y de ejecución de scripts para la carpeta. Para ello, haga lo siguiente:

   a. Inicie la herramienta administrativa de IIS (en Windows XP, seleccione inicio > Panel de control, o bien inicio > Configuración > Panel de Control; a continuación, haga doble clic en Herramientas administrativas y después haga doble clic en Internet Information Services).

   b. Expanda la lista del equipo local, luego la carpeta Web Sites y después la carpeta Default Web Site.

   c. Haga clic con el botón derecho en la carpeta MySampleApps y seleccione Properties (propiedades) en el menú emergente.

   d. En el menú emergente Execute Permissions (permisos de ejecución), asegúrese de que la opción Scripts Only (sólo scripts) esté seleccionada. Por razones de seguridad, no seleccione la opción Scripts and Executables (scripts y ejecutables).

   e. Haga clic en Aceptar.

El servidor Web está ya configurado para facilitar páginas Web de la carpeta raíz en respuesta a las peticiones HTTP de los navegadores Web.

Una vez que haya configurado el sistema, deberá definir un sitio de Dreamweaver.

Definición de un sitio de Dreamweaver (ASP)

Una vez que haya configurado el sistema, copie los archivos de muestra en una carpeta local y defina un sitio de Dreamweaver para administrar los archivos.

Para definir un sitio de Dreamweaver:

1. Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro (véase "Copia de los archivos de muestra" en la página 293).
2. Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver (véase "Definición de una carpeta local" en la página 294).
3. Defina la carpeta raíz del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver (véase "Definición de una carpeta remota" en la página 294).
4. Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas (véase "Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas" en la página 296).
5. Cargue los archivos de muestra en el servidor Web (véase "Carga de los archivos de muestra" en la página 297).

Copia de los archivos de muestra

Si aún no lo ha hecho, copie los archivos de muestra de la carpeta de la aplicación Dreamweaver en una carpeta del disco duro.

Para copiar los archivos de muestra:

1. Cree una carpeta nueva y asígnele el nombre local_sites en la carpeta de usuario de su disco duro.

   Por ejemplo, cree una de las carpetas siguientes:

   - C:\Documents and Settings*su_nombre_de_usuario*\Mis documentos\local_sites (Windows).
   - /Users/*su_nombre_de_usuario*/Documents/local_sites (Macintosh).

NOTA

En Macintosh hay una carpeta llamada Sites ya creada en su carpeta de usuario. No utilice la carpeta Sites como carpeta local, ya que dicha carpeta le servirá para colocar sus páginas con el fin de hacerlas accesibles al público cuando utilice Macintosh como servidor Web.

2. Localice la carpeta cafe_townsend en la carpeta de la aplicación Dreamweaver en el disco duro.

   Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta de la carpeta será ésta:

   - En Windows: C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\cafe_townsend\.
   - En Macintosh: Macintosh HD/Applications/Macromedia Dreamweaver 8/Tutorial_assets/cafe_townsend.

3. Copie la carpeta cafe_townsend en la carpeta local_sites.

   La carpeta cafe_townsend es la carpeta que va a utilizar como carpeta raíz (carpeta principal) para el sitio de Dreamweaver.

   Una vez que haya copiado la carpeta cafe_townsend, defina la carpeta como una carpeta local de Dreamweaver.

Definición de una carpeta local

Después de copiar la carpeta cafe_townsend, defina la carpeta que contiene los archivos de muestra de ASP como una carpeta local de Dreamweaver.

Para definir la carpeta local de Dreamweaver:

1. En Dreamweaver, seleccione Sitio > Administrar sitios. En el cuadro de diálogo Administrar sitios, haga clic en el botón Nuevo y seleccione Sitio.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.

2. Si se muestra la ficha Básicas, haga clic en la ficha Avanzadas.
3. En el cuadro de texto Nombre del sitio, escriba **Cafe Townsend ASP**.

   El nombre identifica el sitio en Dreamweaver.

4. Haga clic en el icono de carpeta situado junto al campo de texto Carpeta raíz local y vaya a la siguiente carpeta, que contiene los archivos de muestra de ASP:
   - C:\Documents and Settings*su_nombre_de_usuario*\Mis documentos\local_sites\cafe_townsend\contact\asp (Windows)
   - /Users/*su_nombre_de_usuario*/Documents/local_sites/cafe_townsend/contact/asp (Macintosh)
5. Haga clic en Seleccionar para finalizar la definición de la carpeta local de Dreamweaver.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

Definición de una carpeta remota

Después de definir una carpeta local, defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

Para definir la carpeta remota de Dreamweaver:

1. En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, seleccione Datos remotos en la lista Categoría.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Datos remotos.

2. En el menú emergente Acceso, seleccione cómo desea mover sus archivos hacia y desde el servidor: por una red local (la opción Local/red) o mediante FTP.

> **NOTA** En el menú emergente Acceso aparecen otras opciones que no se tratan en este manual. Para más información sobre ellas, consulte el apartado *Utilización de Dreamweaver*.

3. Introduzca la ruta o la configuración de FTP de la carpeta del servidor remoto creada en la sección "Creación de una carpeta raíz" en la página 291.

   La carpeta puede encontrarse en el disco duro o en un equipo remoto. Aunque haya creado la carpeta en el disco duro, seguirá considerándose como una carpeta remota válida. En el ejemplo siguiente se muestra una ruta posible de carpeta remota si ha elegido el acceso Local/red y la carpeta remota se encuentra en el disco duro de Windows:

   Carpeta remota: `C:\Inetpub\wwwroot\MySampleApps`

   Para más información sobre FTP, consulte "Configuración de las opciones remotas para acceso FTP" en Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, defina una carpeta para procesar páginas dinámicas.

Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas

Después de definir la carpeta remota de Dreamweaver, especifique una carpeta para el procesamiento de páginas dinámicas. Dreamweaver utiliza esta carpeta para mostrar páginas dinámicas y conectar con bases de datos mientras se desarrolla una aplicación.

Para especificar la carpeta en la que deben procesarse las páginas dinámicas:

1. En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, haga clic en Servidor de prueba en la lista Categoría.

   Aparecerá la pantalla Servidor de prueba. Dreamweaver necesita los servicios de un servidor de prueba para generar y mostrar contenido dinámico mientras se trabaja. El servidor de prueba puede ser el equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción, siempre y cuando permita procesar páginas ASP. En muchas situaciones, incluida la configuración del sitio Cafe Townsend, puede utilizar la misma configuración que en la categoría Datos remotos (véase “Definición de una carpeta remota” en la página 294), ya que dicha configuración apunta a un servidor con capacidad para procesar páginas de ASP.

2. Seleccione ASP JavaScript o ASP VBScript en el menú emergente Modelo de servidor.

3. En el menú emergente Acceso, elija el mismo método (Local/red o FTP) que ha especificado para acceder a la carpeta remota.

   Dreamweaver introduce los parámetros especificados en la categoría Datos remotos. No modifique dichos parámetros.

4. En el cuadro de texto Prefijo de URL, introduzca la URL raíz que introduciría en un navegador Web para solicitar una página en la aplicación Web.

   Con el fin de mostrar datos dinámicos en las páginas mientras trabaja, Dreamweaver crea un archivo temporal, lo copia en la carpeta raíz del sitio Web e intenta solicitarlo utilizando el prefijo de URL.

   Dreamweaver proporciona el prefijo de URL más probable basándose en la información proporcionada en el cuadro de diálogo Definición del sitio. No obstante, el prefijo de URL sugerido puede ser incorrecto. Corrija o introduzca un nuevo prefijo de URL si la sugerencia de Dreamweaver no es correcta. Para más información, consulte "Configuración del prefijo de URL" en *Utilización de Dreamweaver*.

   Si la carpeta especificada en el cuadro de texto Carpeta remota es C:\Inetpub\wwwroot\MySampleApps, el prefijo de URL deberá ser el siguiente:

   http://localhost/MySampleApps/

5. Haga clic en Aceptar para definir el sitio y cerrar el cuadro de diálogo Definición del sitio y, a continuación, haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

Una vez especificada una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web.

SUGERENCIA

El prefijo de URL debe especificar siempre un directorio en lugar de una página concreta del sitio. Asimismo, asegúrese de utilizar la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crear la carpeta.

Carga de los archivos de muestra

Una vez que haya especificado una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web. Deberá cargar los archivos aunque el servidor Web se esté ejecutando en el equipo local.

Si no carga los archivos, es posible que algunas funciones, como la vista Live Data y Vista previa en el navegador, no funcionen correctamente con páginas dinámicas. Por ejemplo, los vínculos de imágenes podrían romperse en la vista Live Data, ya que los archivos de imagen aún no están en el servidor. De igual forma, al hacer clic en un vínculo con una página detalle tras obtener una vista previa de una página maestra en un navegador, se producirá un error si la página detalle no está presente en el servidor.

Para cargar los archivos de muestra en el servidor Web:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione la carpeta raíz del sitio en el panel Vista local.

   La carpeta raíz es la primera carpeta de la lista.

2. En la barra de herramientas del panel Archivos, haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos y confirme que desea cargar todo el sitio.

   Dreamweaver copia todos los archivos en la carpeta del servidor Web definida en "Definición de una carpeta remota" en la página 294.

El sitio de Dreamweaver quedará definido. El siguiente paso consiste en conectar con la base de datos de muestra instalada con Dreamweaver.

Conexión con la base de datos de muestra (ASP)

Durante la instalación, Dreamweaver copia en el disco duro una base de datos de muestra de Microsoft Access. En esta sección se explica cómo crear una conexión con la base de datos de muestra.

NOTA

Para obtener información sobre la conexión con otra base de datos, consulte el Capítulo 26, "Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP" de *Utilización de Dreamweaver*.

Para crear una conexión de base de datos:

1. Si utiliza un equipo remoto como servidor, configure la base de datos de muestra en el equipo remoto (véase "Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto)" en la página 299).

2. Cree la conexión en Dreamweaver (véase "Creación de una conexión de base de datos" en la página 300).

Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto)

Esta sección sólo es pertinente si el servidor Web se está ejecutando en un equipo remoto. Si el servidor Web se ejecuta en el mismo equipo que Dreamweaver, continúe con la sección "Creación de una conexión de base de datos" en la página 300.

Antes de crear una conexión con la base de datos de muestra, realice las tareas siguientes en el equipo remoto que ejecuta el servidor Web: copie la base de datos de muestra en el disco duro del equipo y cree un DSN en el equipo que señala a la base de datos.

Para configurar la base de datos de muestra en el equipo remoto:

1. Copie la base de datos en el disco duro del equipo remoto. Si ha instalado Dreamweaver en la ubicación predeterminada, la ruta del disco duro local al archivo de base de datos (tutorial.mdb) será la siguiente:
   - C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\cafe_townsend\data\tutorial.mdb (Windows)
   - /Applications/Macromedia Dreamweaver 8/Tutorial_assets/cafe_townsend/data/tutorial.mdb (Macintosh)

   Puede colocar el archivo en cualquier carpeta del equipo remoto o crear una nueva carpeta para él.

NOTA Pueden surgir problemas de seguridad si coloca el archivo de base de datos en la carpeta Inetpub del equipo remoto. Es mejor colocar el archivo en una carpeta que no sea de acceso público.

2. Compruebe que está instalado el Controlador de Microsoft Access versión 4.0 o superior en el equipo remoto.

   Para averiguar si el controlador ya está instalado, consulte "Visualización de los controladores ODBC instalados en un sistema Windows" en *Utilización de Dreamweaver*.

   Si no está instalado el controlador, descargue e instale en el equipo remoto los paquetes Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5 y 2.7. Puede descargar MDAC gratis del sitio Web de Microsoft http://msdn.microsoft.com/data/mdac/downloads/. Estos paquetes contienen los últimos controladores de Microsoft, incluido el Controlador de Microsoft Access.

NOTA: Instale MDAC 2.5 antes que MDAC 2.7.

3. Configure un DSN llamado CafeTownsend que señale a la base de datos de muestra del equipo remoto.

   Para instrucciones, véanse los artículos siguientes en el sitio Web de Microsoft:

   - Si el equipo remoto se ejecuta en Windows 2000, véase el artículo 300596 en http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596.
   - Si el equipo remoto se ejecuta en Windows XP, véase el artículo 305599 en http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599.

Después de instalar la base de datos, el controlador de base de datos y el DSN, cree una conexión con la base de datos en Dreamweaver.

Creación de una conexión de base de datos

El último paso del proceso de configuración es crear una conexión con la base de datos.

Si el servidor Web se ejecuta en un equipo local, puede utilizar el nombre de fuente de datos (DSN) que Dreamweaver ha creado durante la instalación para conectarse rápidamente a la base de datos de muestra. Para obtener más información sobre DSN, consulte "Utilización de un DSN" en *Utilización de Dreamweaver*.

Para crear una conexión con la base de datos en Dreamweaver:

1. Abra cualquier página de ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) en el panel y seleccione Nombre de fuente de datos (DSN) en el menú emergente.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos (DSN).
3. Introduzca **connTownsend** como nombre de conexión.
4. (Sólo en Windows) Lleve a cabo una de estas operaciones:
   - Si el servidor se encuentra en el equipo local, seleccione la opción Utilizando DSN local.
   - Si el servidor se encuentra en un sistema remoto, seleccione la opción Utilizando DSN en el servidor de prueba.

   Los usuarios de Macintosh pueden pasar por alto este paso porque todas las conexiones de base de datos utilizan DSN en el servidor de prueba.
5. Haga clic en el botón DSN y elija CafeTownsend en la lista de DSN.

   Si está utilizando Dreamweaver en un equipo Windows, Dreamweaver habrá creado durante la instalación un DSN llamado CafeTownsend, que apunta a la base de datos de Microsoft Access de la carpeta de la aplicación Dreamweaver.
6. Haga clic en Prueba.

   Dreamweaver intentará conectarse con la base de datos. Si falla la conexión, siga este procedimiento:
   - Compruebe el DSN.
   - Compruebe la configuración de la carpeta que Dreamweaver utiliza para procesar las páginas dinámicas (véase "Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas" en la página 296).
   - Consulte el Capítulo 29, "Solución de problemas de conexiones de base de datos" de *Utilización de Dreamweaver*.
7. Haga clic en Aceptar.

   La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

Ahora la aplicación ASP de muestra está configurada para los tutoriales de *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para más información, consulte "Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web" en la página 207.

APÉNDICE F

Configuración del sitio JSP de muestra

F

Macromedia Dreamweaver 8 incluye páginas Web Java Server Pages (JSP) de muestra que le permitirán crear una pequeña aplicación Web. En este capítulo se describe una forma de configurar la aplicación de muestra empleando Microsoft Internet Information Server (IIS). Para más información sobre estos servidores Web, consulte “Instalación de un servidor Web” en la página 247. Si utiliza un servidor Web diferente, consulte el Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web” de *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

El proceso de configuración de una aplicación Web consta de tres pasos. En primer lugar, configure el sistema. En segundo lugar, defina un sitio de Dreamweaver. En tercer lugar, conecte la aplicación a la base de datos. En este capítulo de configuración se realizan los tres pasos de que consta el proceso.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de JSP

Para configurar una aplicación Web, debe configurar el sistema, definir un sitio de Dreamweaver y conectar con una base de datos. En esta sección se ofrecen las listas de comprobación para cada una de estas tareas. Las tareas se describen detalladamente en el resto del capítulo.

Configure el sistema:

1. Asegúrese de que dispone de un servidor Web.
2. Instale el servidor de aplicaciones JSP.
3. Cree una carpeta raíz.

Defina un sitio de Dreamweaver:

1. Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro.
2. Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.
3. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.
4. Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas.
5. Cargue los archivos de muestra en el servidor Web.

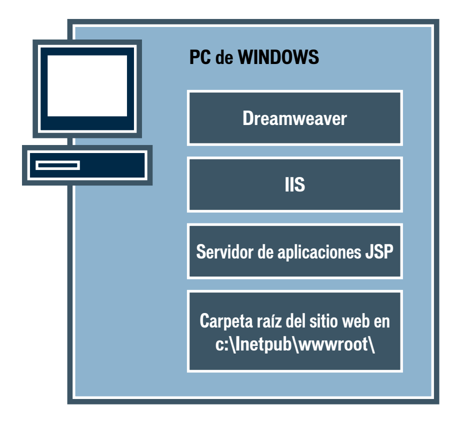
Conecte con la base de datos:

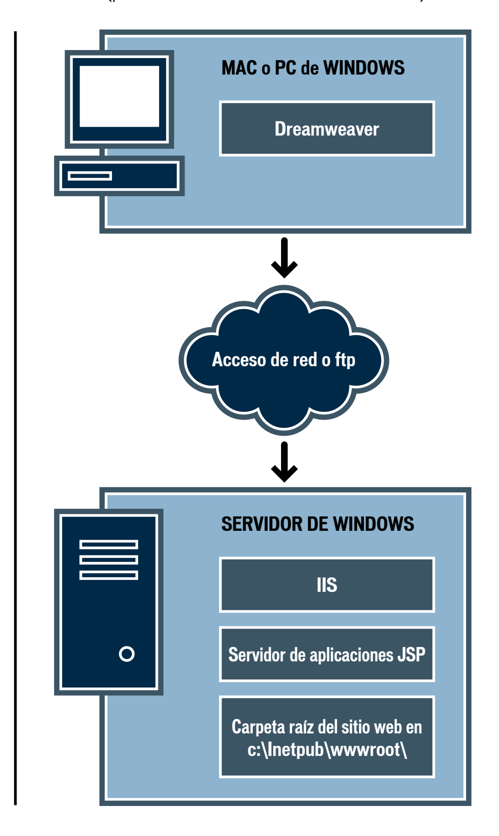
1. Instale un controlador de puente JDBC-ODBC.
2. Si utiliza un equipo remoto como servidor, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto.
3. Cree la conexión en Dreamweaver.

Configuración del sistema (JSP)

En esta sección se proporcionan instrucciones para dos configuraciones de sistema comunes: una en la que Microsoft IIS se instala en el disco duro y otra en la que IIS se instala en un equipo remoto con Windows. Si desea utilizar una configuración diferente, consulte Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web” en *Utilización de Dreamweaver*.

La ilustración siguiente muestra las dos configuraciones descritas en esta sección:





Para configurar el sistema:

1. Asegúrese de que dispone de un servidor Web (véase "Comprobación de un servidor Web" en la página 306).
2. Instale el servidor de aplicaciones JSP (véase "Instalación de un servidor de aplicaciones JSP" en la página 306).
3. Cree una carpeta raíz (véase "Creación de una carpeta raíz" en la página 308).

NOTA: La instalación del servidor Web y del servidor de aplicaciones sólo debe realizarse una vez.

Comprobación de un servidor Web

Para desarrollar y comprobar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web. Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web.

Asegúrese de que Microsoft IIS está instalado y en ejecución en el disco duro o en un equipo Windows remoto. (Los usuarios de Macintosh deberán instalar Microsoft IIS en un equipo Windows remoto.) Una forma rápida de comprobar si IIS está instalado en su equipo consiste en examinar la estructura de carpetas para ver si contiene una carpeta C:\Inetpub o D:\Inetpub. IIS crea esta carpeta durante la instalación.

Si IIS no está instalado, instálelo ahora. Para instrucciones, consulte "Instalación de un servidor Web" en la página 247.

Tras instalar el servidor Web, instale el servidor de aplicaciones.

Instalación de un servidor de aplicaciones JSP

Para procesar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor de aplicaciones. Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando un navegador solicita una página de este tipo, el servidor Web remite la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte "Aspectos básicos de las aplicaciones Web" en la página 231.

Compruebe que el servidor de aplicaciones JSP está instalado y se ejecuta en el sistema con IIS. (IIS puede encontrarse en el disco duro o en un equipo remoto.)

Si no tiene un servidor de aplicaciones JSP, puede descargar e instalar la versión de desarrollador (Developer Edition) de Macromedia JRun, un servidor de aplicaciones JSP completo, del sitio Web de Macromedia www.macromedia.com/go/jrun/.

JRun está disponible para Windows y para Macintosh. Sin embargo, en esta guía no se describe la utilización de JRun en un sistema Macintosh.

Para instalar JRun:

1. Si es necesario, inicie la sesión en el sistema Windows utilizando la cuenta Administrador.
2. Cierre todas las aplicaciones abiertas.
3. Haga doble clic en el archivo de instalación de JRun Developer Edition.

   Aparecerá la pantalla de bienvenida.
4. Si no tiene un Java Runtime Environment (JRE) en el sistema, seleccione la opción en la pantalla de bienvenida para instalarlo.

   Dado que el servidor de aplicaciones JRun se basa en Java, deberá instalar primero un JRE en el sistema que ejecutará el servidor de aplicaciones. Después de instalar el JRE podrá instalar el servidor de aplicaciones JRun.
5. Seleccione la opción en la pantalla de bienvenida para instalar JRun.
6. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para terminar de instalar y comprobar el programa.
7. Una vez que haya finalizado la instalación, cree un conector JRun con el servidor Web IIS seleccionando Inicio > Programas > Macromedia JRun 4 > Web Server Configuration.

   Para instrucciones, véase la documentación de JRun.

Después de instalar e iniciar JRun, cree una carpeta raíz para la aplicación Web.

Creación de una carpeta raíz

Después de instalar el software del servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web en el sistema que ejecuta Microsoft IIS y asegúrese de que la carpeta cuenta con los permisos necesarios.

Para crear una carpeta raíz para la aplicación Web:

1. Cree una carpeta llamada MySampleApps en el sistema que ejecuta IIS.

   NOTA Anote el nombre de esta carpeta para utilizarlo posteriormente. Cuando lo escriba más adelante, asegúrese de utilizar exactamente la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crearlo.

   Un lugar idóneo para crear la carpeta es en C:\Inetpub\wwwroot\. De forma predeterminada, el servidor Web IIS se configura para que utilice páginas de la carpeta Inetpub\wwwroot. El servidor Web servirá cualquier página de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a las peticiones HTTP de un navegador Web.

2. Compruebe que dispone de permisos de lectura y de ejecución de scripts para la carpeta. Para ello, haga lo siguiente:

   a. Inicie la herramienta administrativa de IIS (en Windows XP, seleccione inicio > Panel de control, o bien inicio > Configuración > Panel de Control, haga doble clic en Herramientas administrativas y después haga doble clic en Internet Information Services).

   b. Expanda la lista del equipo local, luego la carpeta Web Sites y después la carpeta Default Web Site.

   c. Haga clic con el botón derecho en la carpeta MySampleApps y seleccione Properties (propiedades) en el menú emergente.

   d. En el menú emergente Execute Permissions (permisos de ejecución), asegúrese de que la opción Scripts Only(sólo scripts) esté seleccionada. Por razones de seguridad, no seleccione la opción Scripts and Executables (scripts y ejecutables).

   e. Haga clic en Aceptar.

El servidor Web está ya configurado para facilitar páginas Web de la carpeta raíz en respuesta a las peticiones HTTP de los navegadores Web.

Una vez que haya configurado el sistema, deberá definir un sitio de Dreamweaver.

Definición de un sitio de Dreamweaver (JSP)

Una vez que haya configurado el sistema, copie los archivos de muestra en una carpeta local y defina un sitio de Dreamweaver para administrar los archivos.

Para definir un sitio de Dreamweaver:

1. Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro (véase "Copia de los archivos de muestra" en la página 309).
2. Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver (véase "Definición de una carpeta local" en la página 310).
3. Defina la carpeta raíz del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver (véase "Definición de una carpeta remota" en la página 311).
4. Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas (véase "Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas" en la página 312).
5. Cargue los archivos de muestra en el servidor Web (véase "Carga de los archivos de muestra" en la página 313).

Copia de los archivos de muestra

Si aún no lo ha hecho, copie los archivos de muestra de la carpeta de la aplicación Dreamweaver en una carpeta del disco duro.

Para copiar los archivos de muestra:

1. Cree una carpeta nueva y asígnele el nombre local_sites en la carpeta de usuario de su disco duro.

   Por ejemplo, cree una de las carpetas siguientes:

   - C:\Documents and Settings*su_nombre_de_usuario*\Mis documentos\local_sites (Windows).
   - /Users/*su_nombre_de_usuario*/Documents/local_sites (Macintosh).

NOTA: En Macintosh hay una carpeta llamada Sites ya creada en su carpeta de usuario. No utilice la carpeta Sites como carpeta local, ya que dicha carpeta le servirá para colocar sus páginas con el fin de hacerlas accesibles al público cuando utilice Macintosh como servidor Web.

2. Localice la carpeta cafe_townsend en la carpeta de la aplicación Dreamweaver en el disco duro.

   Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta de la carpeta será ésta:

   - En Windows: C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\cafe_townsend\.
   - En Macintosh: Macintosh HD/Applications/Macromedia Dreamweaver 8/Tutorial_assets/cafe_townsend.

3. Copie la carpeta cafe_townsend en la carpeta local_sites.

   La carpeta cafe_townsend es la carpeta que va a utilizar como carpeta raíz (carpeta principal) para el sitio de Dreamweaver.

Una vez que haya copiado la carpeta cafe_townsend, defina la carpeta como una carpeta local de Dreamweaver.

Definición de una carpeta local

Después de copiar la carpeta cafe_townsend, defina la carpeta que contiene los archivos de muestra de JSP como una carpeta local de Dreamweaver.

Para definir la carpeta local de Dreamweaver:

1. En Dreamweaver, seleccione Sitio > Administrar sitios. En el cuadro de diálogo Administrar sitios, haga clic en el botón Nuevo y seleccione Sitio.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.

2. Si se muestra la ficha Básicas, haga clic en la ficha Avanzadas.
3. En el cuadro de texto Nombre del sitio, escriba **Cafe Townsend JSP**.

   El nombre identifica el sitio en Dreamweaver.

4. Haga clic en el icono de carpeta situado junto al campo de texto Carpeta raíz local y vaya a la siguiente carpeta, que contiene los archivos de muestra de JSP:

   - C:\Documents and Settings*su_nombre_de_usuario*\Mis documentos\local_sites\cafe_townsend \contact\jsp (Windows)
   - /Users/*su_nombre_de_usuario*/Documents/local_sites/cafe_townsend/contact/jsp (Macintosh)

5. Haga clic en Seleccionar para finalizar la definición de la carpeta local de Dreamweaver.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

Definición de una carpeta remota

Después de definir una carpeta local, defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

Para definir la carpeta remota de Dreamweaver:

1. En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, seleccione Datos remotos en la lista Categoría.

   Aparecerá la pantalla Datos remotos.

2. En el menú emergente Acceso, seleccione cómo desea mover sus archivos hacia y desde el servidor: por una red local (la opción Local/red) o mediante FTP.

> **NOTA** En el menú emergente Acceso aparecen otras opciones que no se tratan en este manual. Para más información sobre ellas, consulte el apartado *Utilización de Dreamweaver*.

3. Introduzca la ruta o la configuración de FTP de la carpeta del servidor remoto creada en la sección "Creación de una carpeta raíz" en la página 308.

   La carpeta puede encontrarse en el disco duro o en un equipo remoto. Aunque haya creado la carpeta en el disco duro, seguirá considerándose como una carpeta remota válida. En el ejemplo siguiente se muestra una ruta posible de carpeta remota si ha elegido el acceso Local/red y la carpeta remota se encuentra en el disco duro de Windows:

   Carpeta remota: `C:\Inetpub\wwwroot\MySampleApps`

   Para más información sobre FTP, consulte "Configuración de las opciones remotas para acceso FTP" en *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, defina una carpeta para procesar páginas dinámicas.

Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas

Después de definir la carpeta remota de Dreamweaver, especifique una carpeta para el procesamiento de páginas dinámicas. Dreamweaver utiliza esta carpeta para mostrar páginas dinámicas y conectar con bases de datos mientras se desarrolla una aplicación.

Para especificar la carpeta en la que deben procesarse las páginas dinámicas:

1. En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, haga clic en Servidor de prueba en la lista Categoría.

   Aparecerá la pantalla Servidor de prueba. Dreamweaver necesita los servicios de un servidor de prueba para generar y mostrar contenido dinámico mientras se trabaja. El servidor de prueba puede ser el equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción, siempre y cuando permita procesar páginas JSP. En muchas situaciones, incluida la configuración del sitio Cafe Townsend, puede utilizar la misma configuración que en la categoría Datos remotos (véase “Definición de una carpeta remota” en la página 311), ya que dicha configuración apunta a un servidor con capacidad para procesar páginas de JSP.

2. Seleccione JSP en el menú emergente Modelo de servidor.
3. En el menú emergente Acceso, elija el mismo método (Local/red o FTP) que ha especificado para acceder a la carpeta remota.

   Dreamweaver introduce los parámetros especificados en la categoría Datos remotos. No modifique dichos parámetros.

4. En el cuadro de texto Prefijo de URL, introduzca la URL raíz que introduciría en un navegador Web para solicitar una página en la aplicación Web.

   Con el fin de mostrar datos dinámicos en las páginas mientras trabaja, Dreamweaver crea un archivo temporal, lo copia en la carpeta raíz del sitio Web e intenta solicitarlo utilizando el prefijo de URL.

   Dreamweaver proporciona el prefijo de URL más probable basándose en la información proporcionada en el cuadro de diálogo Definición del sitio. No obstante, el prefijo de URL sugerido puede ser incorrecto. Corrija o introduzca un nuevo prefijo de URL si la sugerencia de Dreamweaver no es correcta. Para más información, consulte "Configuración del prefijo de URL" en *Utilización de Dreamweaver*.

   Si la carpeta especificada en el cuadro de texto Carpeta remota es C:\Inetpub\wwwroot\MySampleApps, el prefijo de URL deberá ser el siguiente:

   http://localhost/MySampleApps/

5. Haga clic en Aceptar para definir el sitio y cerrar el cuadro de diálogo Definición del sitio y, a continuación, haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

Una vez especificada una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web.

SUGERENCIA

El prefijo de URL debe especificar siempre un directorio en lugar de una página concreta del sitio. Asimismo, asegúrese de utilizar la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crear la carpeta.

Carga de los archivos de muestra

Una vez que haya especificado una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web. Deberá cargar los archivos aunque el servidor Web se esté ejecutando en el equipo local.

Si no carga los archivos, es posible que algunas funciones, como la vista Live Data y Vista previa en el navegador, no funcionen correctamente con páginas dinámicas. Por ejemplo, los vínculos de imágenes podrían romperse en la vista Live Data, ya que los archivos de imagen aún no están en el servidor. De igual forma, al hacer clic en un vínculo con una página detalle tras obtener una vista previa de una página maestra en un navegador, se producirá un error si la página detalle no está presente en el servidor.

Para cargar los archivos de muestra en el servidor Web:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione la carpeta raíz del sitio en el panel Vista local.

   La carpeta raíz es la primera carpeta de la lista.

2. En la barra de herramientas del panel Archivos, haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos y confirme que desea cargar todo el sitio.

   Dreamweaver copia todos los archivos en la carpeta del servidor Web definida en "Definición de una carpeta remota" en la página 311.

El sitio de Dreamweaver quedará definido. El siguiente paso consiste en conectar con la base de datos de muestra instalada con Dreamweaver.

Conexión con la base de datos de muestra (JSP)

Durante la instalación, Dreamweaver copia en el disco duro una base de datos de muestra de Microsoft Access. En esta sección se explica cómo crear una conexión con la base de datos de muestra.

NOTA Para obtener información sobre la conexión con otra base de datos, consulte el Capítulo 27, **"**Conexiones de base de datos para desarrolladores de JSP**"** de *Utilización de Dreamweaver*.

Para crear una conexión de base de datos:

1. Instale el controlador puente (véase "Instalación del controlador puente" en la página 315).

2. Si utiliza un equipo remoto como servidor, configure la base de datos de muestra en el equipo remoto (véase "Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto)" en la página 316).

3. Cree la conexión en Dreamweaver (véase "Creación de una conexión de base de datos" en la página 318).

Instalación del controlador puente

Antes de intentar conectar con la base de datos de muestra, instale el controlador puente JDBC-ODBC de Sun en el equipo que ejecuta el servidor Web. El controlador puente permite utilizar nombres de fuentes de datos (DSN) Windows para crear conexiones. Éste se suministra con Sun Java 2 SDK, Standard Edition, para Windows.

Para averiguar si ya dispone de Java 2 SDK con el controlador, busque en el disco duro cualquiera de los directorios siguientes:

C:\jdk1.2.x

C:\jdk1.3.x

C:\j2sdk1.4.x



El término "Java 2" se refiere a Java 1.2 y a versiones posteriores.

Si no dispone de SDK, descárguelo del sitio Web de Sun en http://java.sun.com/j2se/. Después de descargar el archivo de instalación, haga doble clic en él para ejecutarlo. Siga las instrucciones de la pantalla y compruebe que el componente Java 2 Runtime Environment está seleccionado en el cuadro de diálogo Seleccionar componente. Deberá estar seleccionado de forma predeterminada. El controlador se instalará automáticamente cuando instale SDK.

Aunque puede utilizarse para el desarrollo de sistemas de bases de datos de gama baja, como por ejemplo Microsoft Access, el controlador puente JDBC-ODBC de Sun no está pensado para tareas de producción. Por ejemplo, sólo permite conectar con la base de datos a una página JSP a la vez (es decir, no admite el uso compartido de varios thread). Para más información sobre las limitaciones del controlador, consulte la nota técnica 17392 del Centro de soporte de Macromedia en www.macromedia.com/go/17392.

Después de instalar el controlador puente, configure la base de datos si es preciso y, a continuación, cree una conexión con la base de datos en Dreamweaver.

Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto)

Esta sección sólo es pertinente si el servidor Web se está ejecutando en un equipo remoto. Si el servidor Web se ejecuta en el mismo equipo que Dreamweaver, continúe con la sección "Creación de una conexión de base de datos" en la página 318.

Antes de crear una conexión con la base de datos de muestra, realice las tareas siguientes en el equipo remoto que ejecuta el servidor Web: copie la base de datos de muestra en el disco duro del equipo, cree un DSN en el equipo que señala a la base de datos e instale el controlador puente JDBC-ODBC de Sun en el equipo.

Para configurar la base de datos de muestra en el equipo remoto:

1. Copie la base de datos en el disco duro del equipo remoto. Si ha instalado Dreamweaver en la ubicación predeterminada, la ruta del disco duro local al archivo de base de datos (tutorial.mdb) será la siguiente:
   - C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\cafe_townsend\data\tutorial.mdb (Windows)
   - /Applications/Macromedia Dreamweaver 8/Tutorial_assets/cafe_townsend/data/tutorial.mdb (Macintosh)

   Puede colocar el archivo en cualquier carpeta del equipo remoto o crear una nueva carpeta para él.

> **NOTA**
> Pueden surgir problemas de seguridad si coloca el archivo de base de datos en la carpeta Inetpub del equipo remoto. Es mejor colocar el archivo en una carpeta que no sea de acceso público.

2. Compruebe que está instalado el Controlador de Microsoft Access versión 4.0 o superior en el equipo remoto.

   Para averiguar si el controlador ya está instalado, consulte "Visualización de los controladores ODBC instalados en un sistema Windows" en *Utilización de Dreamweaver*.

Si no está instalado el controlador, descargue e instale en el equipo remoto los paquetes Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5 y 2.7. Puede descargar MDAC gratis del sitio Web de Microsoft http://msdn.microsoft.com/data/mdac/downloads/. Estos paquetes contienen los últimos controladores de Microsoft, incluido el Controlador de Microsoft Access.

NOTA

Instale MDAC 2.5 antes que MDAC 2.7.

3. Configure un DSN llamado CafeTownsend que señale a la base de datos de muestra del equipo remoto.

   Para instrucciones, véanse los artículos siguientes en el sitio Web de Microsoft:

   - Si el equipo remoto se ejecuta en Windows 2000, véase el artículo 300596 en http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596.
   - Si el equipo remoto se ejecuta en Windows XP, véase el artículo 305599 en http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599.

4. Compruebe que el controlador puente JDBC-ODBC de Sun está instalado en el equipo remoto.

   Utilizará este controlador junto con el DSN para crear una conexión con la base de datos. Para instrucciones, consulte "Instalación del controlador puente" en la página 315.

Después de instalar la base de datos, el DSN y el controlador puente, cree una conexión con la base de datos en Dreamweaver.

Creación de una conexión de base de datos

El último paso del proceso de configuración es crear una conexión con la base de datos.

Para crear una conexión con la base de datos en Dreamweaver:

1. Abra cualquier página de JSP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) del panel y elija Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun) en el menú emergente.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun).
3. Introduzca **connTownsend** como nombre de conexión.
4. (Sólo en Windows) Lleve a cabo una de estas operaciones:
   - Si el servidor se encuentra en el equipo local, seleccione la opción Utilizando un controlador de este equipo.
   - Si el servidor se encuentra en un sistema remoto, seleccione la opción Utilizando un controlador del servidor de prueba.

   Los usuarios de Macintosh pueden pasar por alto este paso porque todas las conexiones de base de datos utilizan controladores en el servidor de prueba.
5. Reemplace el marcador de posición `[odbc dsn]` en el cuadro de texto URL por **CafeTownsend**.

   El cuadro de texto URL debe tener este aspecto:

   ```
   jdbc:odbc:CafeTownsend
   ```

   Si está utilizando Dreamweaver en un equipo Windows, Dreamweaver habrá creado durante la instalación un DSN llamado CafeTownsend, que apunta a la base de datos de Microsoft Access de la carpeta de la aplicación Dreamweaver.

6. Haga clic en Prueba.

   Dreamweaver intentará conectarse con la base de datos. Si falla la conexión, siga este procedimiento:

   - Compruebe-de nuevo el DSN y los demás parámetros de conexión.
   - Compruebe la configuración de la carpeta que Dreamweaver utiliza para procesar las páginas dinámicas (véase “Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 312).
   - Consulte el Capítulo 29, “Solución de problemas de conexiones de base de datos” de *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda >Utilización deDreamweaver).

7. Haga clic en Aceptar.

   La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

Ahora la aplicación JSP de muestra está configurada para los tutoriales de *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para más información, consulte “Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web” en la página 207.

APÉNDICE G

Configuración del sitio PHP de muestra

G

Macromedia Dreamweaver 8 incluye páginas PHP de muestra que le permitirán crear una pequeña aplicación Web. En este capítulo se describe una forma de configurar la aplicación de muestra empleando Microsoft Internet Information Server (IIS). Para más información sobre estos servidores Web, consulte "Instalación de un servidor Web" en la página 247. Si utiliza un servidor Web diferente, consulte el Capítulo 23, "Configuración de una aplicación Web" de *Utilización de Dreamweaver*.

Si es un usuario de Macintosh, puede conectar con un servidor PHP remoto o bien puede desarrollar sitios PHP localmente mediante el servidor Web Apache y el servidor de aplicaciones PHP que está instalado con el sistema operativo. Para información sobre la configuración, consulte los siguientes sitios Web:

- http://developer.apple.com/internet/opensource/php.html
- www.entropy.ch/software/macosx/php/

El proceso de configuración de una aplicación Web consta de tres pasos. En primer lugar, configure el sistema. En segundo lugar, defina un sitio de Dreamweaver. En tercer lugar, conecte la aplicación a la base de datos. En esta guía de configuración se realizan los tres pasos de que consta el proceso.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de PHP

Para configurar una aplicación Web, debe configurar el sistema, definir un sitio de Dreamweaver y conectar con una base de datos. En esta sección se ofrecen las listas de comprobación para cada una de estas tareas. Las tareas se describen detalladamente en el resto del capítulo.

Configure el sistema:

1. Asegúrese de que dispone de un servidor Web.
2. Instale el servidor de aplicaciones PHP.
3. Compruebe la instalación.
4. Cree una carpeta raíz.

Defina un sitio de Dreamweaver:

1. Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro.
2. Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.
3. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.
4. Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas.
5. Cargue los archivos de muestra en el servidor Web.

Conecte con la base de datos:

1. Cree una base de datos MySQL de muestra.
2. Cree la conexión en Dreamweaver.

Configuración del sistema (PHP)

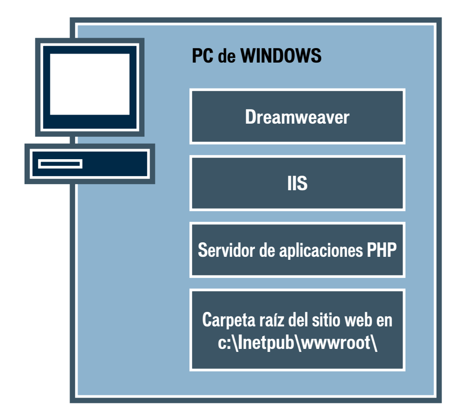
Debe configurar el sistema para poder ejecutar páginas PHP en él. En concreto, compruebe que un servidor Web y un servidor de aplicaciones PHP estén instalados y ejecutándose en el sistema y, después, cree una carpeta raíz para los archivos PHP.

Configuración del sistema Windows (PHP)

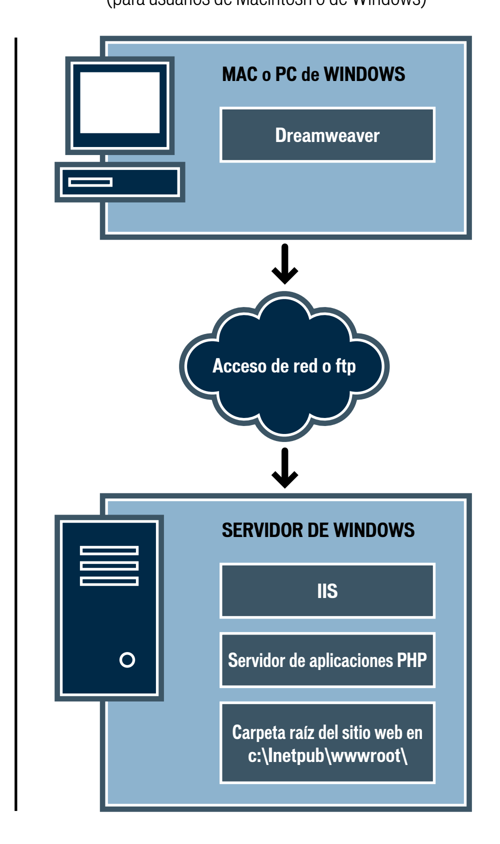
En esta sección se proporcionan instrucciones para dos configuraciones comunes de Windows: una en la que Microsoft IIS se instala en el disco duro y otra en la que IIS se instala en un equipo remoto con Windows. Si desea utilizar una configuración diferente, consulte Capítulo 23, "Configuración de una aplicación Web" en *Utilización de Dreamweaver*.

La ilustración siguiente muestra las dos configuraciones descritas en esta sección:

Configuración local
(sólo para usuarios de Windows)



Configuración del servidor remoto
(para usuarios de Macintosh o de Windows)



Para configurar el sistema:

1. Asegúrese de que dispone de un servidor Web (véase "Comprobación de un servidor Web (Windows)" en la página 324).
2. Instale el servidor de aplicaciones PHP (véase "Instalación de un servidor de aplicaciones PHP (Windows)" en la página 325).
3. Compruebe la instalación (véase "Comprobación de la instalación PHP (Windows)" en la página 327).
4. Cree una carpeta raíz (véase "Creación de una carpeta raíz (Windows)" en la página 329).

NOTA: La instalación del servidor Web y del servidor de aplicaciones sólo debe realizarse una vez.

Comprobación de un servidor Web (Windows)

Para desarrollar y comprobar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web. Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web.

Asegúrese de que Microsoft IIS está instalado y en ejecución en el disco duro o en un equipo Windows remoto. Una forma rápida de comprobar si IIS está instalado en su equipo consiste en examinar la estructura de carpetas para ver si contiene una carpeta C:\Inetpub o D:\Inetpub. IIS crea esta carpeta durante la instalación.

Si IIS no está instalado, instálelo ahora. Para instrucciones, consulte "Instalación de un servidor Web" en la página 247.

Tras instalar el servidor Web, instale el servidor de aplicaciones.

Instalación de un servidor de aplicaciones PHP (Windows)

Para procesar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor de aplicaciones. Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando un navegador solicita una página de este tipo, el servidor Web remite la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte "Aspectos básicos de las aplicaciones Web" en la página 231.

Compruebe que el servidor de aplicaciones PHP está instalado y se ejecuta en el sistema con IIS. (IIS puede encontrarse en el disco duro o en un equipo Windows remoto.) Puede descargarlo del sitio Web de PHP www.php.net/downloads.php.

Con PHP 5, la extensión que permite que PHP funcione con un servidor de base de datos MySQL no se instala ni se activa de manera predeterminada con el instalador de Windows. Deberá instalarlo y activarlo manualmente.

Para instalar PHP 5 en un sistema Windows:

1. Si es necesario, inicie la sesión en el sistema Windows utilizando la cuenta Administrador.
2. Descargue el instalador de PHP 5.x para Windows del sitio Web de PHP www.php.net/downloads.php.
3. Haga doble clic en el archivo instalador descargado y siga las instrucciones de instalación que aparecen en pantalla.
4. Una vez que haya instalado PHP correctamente, descargue el paquete Windows PHP 5.x zip del sitio Web de PHP www.php.net/downloads.php y extraiga el paquete en una carpeta temporal del disco duro.

   El paquete zip contiene la extensión necesaria para trabajar con MySQL.
5. En la carpeta temporal que contiene los archivos descomprimidos, localice la carpeta ext y cópiela a la carpeta C:\PHP\.

   La carpeta ext contiene extensiones PHP comunes, entre ellas, la extensión MySQL.

6. En la carpeta C:\Windows, localice el archivo php.ini y ábralo en el Bloc de notas.

   Deberá editar este archivo para activar la extensión MySQL.

7. Localice la siguiente línea en el archivo php.ini:

   extension_dir = "./"

   Esta línea especifica el lugar en el que PHP busca las extensiones.

8. Edite la línea de la siguiente forma:

   extension_dir = "**C:\PHP\ext**"

SUGERENCIA

No olvide incluir la barra final.

9. Localice la siguiente línea en el archivo php.ini:

   ;extension=php_mysql.dll

   El punto y coma (;) del principio de la línea indica a PHP que ignore la línea.

10. Elimine el punto y coma del principio de la línea para activar la extensión.

    extension=php_mysql.dll

11. Guarde y cierre el archivo php.ini.

12. En la carpeta temporal que contiene los archivos PHP descomprimidos, localice el archivo libmysql.dll y cópielo a la carpeta C:\Windows\system32.

    Este archivo es necesario para que IIS funcione con PHP 5 y MySQL.

13. Reinicie IIS.

Para más información sobre la activación de la extensión MySQL, consulte el sitio Web de PHP http://www.php.net/manual/es/ref.mysql.php. Para más información sobre el servidor de aplicaciones, consulte la documentación de PHP, que puede descargar del sitio Web de PHP www.php.net/download-docs.php.

Después de instalar PHP, puede comprobar el servidor para asegurarse de su correcto funcionamiento.

Comprobación de la instalación PHP (Windows)

Puede comprobar el servidor de aplicaciones PHP ejecutando una página de prueba.

Para comprobar el servidor de aplicaciones PHP:

1. En Dreamweaver o cualquier editor de texto, cree un archivo de texto normal con el nombre timetest.php.
2. En el archivo, introduzca el código siguiente:

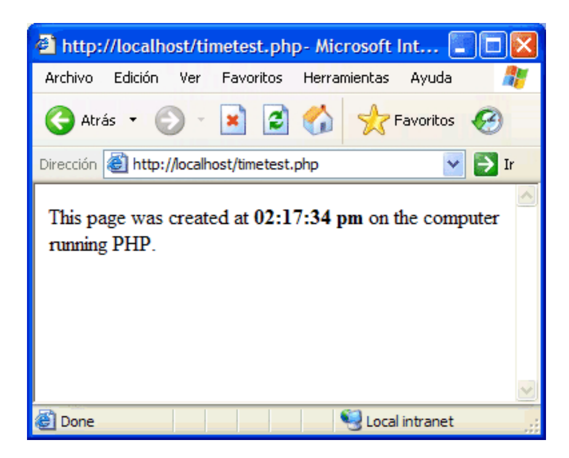
   ```
   <p>This page was created at <b>
   <?php echo date("h:i:s a", time()); ?>
   </b> on the computer running PHP.</p>
   ```

   Este código mostrará la hora en que la página se procesó en el servidor.
3. Copie el archivo en la carpeta C:\Inetpub\wwwroot del equipo Windows donde se ejecute IIS.
4. En el navegador Web, introduzca el URL de la página de prueba y, a continuación, presione Intro.

   Si ha instalado PHP en el equipo local, puede introducir el siguiente URL:

   http://localhost/timetest.php

La página de prueba deberá abrirse y mostrar una hora del día de este modo:



La hora especificada se considera contenido dinámico porque cambia cada vez que se solicita la página. Haga clic en el botón Actualizar del navegador para generar una nueva página con otra hora.

NOTA

Si examina el código fuente (Ver > Código fuente en Internet Explorer) observará que la página no utiliza ningún JavaScript del lado del cliente para conseguir este efecto.

Si la página no funciona de la forma deseada, compruebe los siguientes errores posibles:

- El archivo no tiene la extensión .php.
- Ha escrito la ruta del archivo de la página (C:\Inetput\wwwroot\timetest.php) en lugar de su URL (por ejemplo, http://localhost/timetest.php) en el cuadro de texto Dirección del navegador.

  Si escribe una ruta de archivo en el navegador (como quizá esté acostumbrado a hacer con las páginas HTML normales), omite el servidor Web y el servidor de aplicaciones. Como consecuencia, el servidor nunca procesa la página.
- El URL contiene un error de escritura. Compruebe si hay errores y no introduzca una barra diagonal después del nombre de archivo, como http://localhost/timetest.php/.
- El código de la página contiene un error de escritura.

Después de instalar y comprobar el software del servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web.

Creación de una carpeta raíz (Windows)

Después de instalar el software del servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web en el sistema que ejecuta Microsoft IIS y asegúrese de que la carpeta cuenta con los permisos necesarios.

Para crear una carpeta raíz para la aplicación Web:

1. Cree una carpeta llamada MySampleApps en el sistema que ejecuta IIS.

   NOTA Anote el nombre de esta carpeta para utilizarlo posteriormente. Cuando lo escriba más adelante, asegúrese de utilizar exactamente la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crearlo.

   Un lugar idóneo para crear la carpeta es en C:\Inetpub\wwwroot\. De forma predeterminada, el servidor Web IIS se configura para que utilice páginas de la carpeta Inetpub\wwwroot. El servidor Web servirá cualquier página de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a las peticiones HTTP de un navegador.

2. Compruebe que dispone de permisos de lectura y de ejecución de scripts para la carpeta. Para ello, haga lo siguiente:

   a. Inicie la herramienta administrativa de IIS (en Windows XP, seleccione inicio > Panel de control, o bien inicio > Configuración > Panel de Control, haga doble clic en Herramientas administrativas y después haga doble clic en Internet Information Services).

   b. Expanda la lista del equipo local, luego la carpeta Web Sites y después la carpeta Default Web Site.

   c. Haga clic con el botón derecho en la carpeta MySampleApps y seleccione Properties (propiedades) en el menú emergente.

   d. En el menú emergente Execute Permissions (permisos de ejecución), asegúrese de que la opción Scripts Only(sólo scripts) esté seleccionada. Por razones de seguridad, no seleccione la opción Scripts and Executables (scripts y ejecutables).

   e. Haga clic en Aceptar.

El servidor Web está ya configurado para facilitar páginas Web de la carpeta raíz en respuesta a las peticiones HTTP de los navegadores Web.

Una vez que haya configurado el sistema, deberá definir un sitio de Dreamweaver. (Véase “Definición de un sitio de Dreamweaver (PHP)” en la página 332.)

Configuración del sistema Macintosh (PHP)

Si está trabajando en un equipo Macintosh, puede ejecutar páginas PHP en el equipo utilizando el servidor Web de Apache y el servidor de aplicaciones PHP instalados con el sistema operativo. Al configurar el sistema debe comprobar que el servidor Web y el servidor de aplicaciones PHP estén en funcionamiento y, después, debe crear una carpeta raíz para los archivos PHP.

Esta sección contiene los siguientes temas:

- "Comprobación de la instalación PHP (Macintosh)" en la página 330
- "Creación de una carpeta raíz (Macintosh)" en la página 332

Para más información sobre Apache y PHP en Macintosh, consulte los siguientes sitios Web:

- http://developer.apple.com/internet/opensource/php.html
- www.entropy.ch/software/macosx/php/

Comprobación de la instalación PHP (Macintosh)

Para comprobar el servidor Web Apache y el servidor de aplicaciones PHP en el equipo Macintosh, puede ejecutar una página de prueba.

Sin embargo, si desea utilizar el servidor Web para servir páginas PHP y contenido de bases de datos MySQL, antes debe configurar el servidor para que funcione con PHP y MySQL. Para información sobre este proceso, consulte www.macromedia.com/go/php_macintosh.

Para comprobar el servidor Web Apache y el servidor de aplicaciones PHP:

1. Configure el servidor tal como se describe en el artículo del sitio Web de Macromedia.
2. En Dreamweaver o cualquier editor de texto, cree un archivo de texto normal con el nombre timetest.php.
3. En el archivo, introduzca el código siguiente:

```
<p>This page was created at <b>
<?php echo date("h:i:s a", time()); ?>
</b> on the computer running PHP.</p>
```

   Este código mostrará la hora en que la página se procesó en el servidor.

4. Copie el archivo en la carpeta /Users/*su_nombre_de_usuario*/Sites del equipo Macintosh.

   La carpeta Sites es su carpeta raíz personal para el servidor Web Apache.

5. En el navegador Web, escriba el URL siguiente y presione Retorno:

   http://localhost/~*su_nombre_de_usuario*/timetest.php

La página de prueba deberá abrirse y mostrar una hora del día.

La hora especificada se considera contenido dinámico porque cambia cada vez que se solicita la página. Haga clic en el botón Actualizar del navegador para generar una nueva página con otra hora.

NOTA Si examina el código fuente (View > View Source en Safari) observará que la página no utiliza ningún JavaScript del lado del cliente para conseguir este efecto.

Si la página no funciona de la forma deseada, compruebe los siguientes errores posibles:

- El archivo no tiene la extensión .php.
- El URL contiene un error de escritura. Compruebe si hay errores y verifique que no haya una barra inclinada después del nombre de archivo, como en http://localhost/~*su_nombre_de_usuario*/timetest.php/. No olvide que debe haber una tilde (~) delante del nombre de usuario.
- El código de la página contiene un error de escritura.
- El servidor Apache no está ejecutándose. Vaya a Preferencias del sistema, categoría Compartir, para ver si la opción Compartir Web personal está activada.

Después de instalar y comprobar el software del servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web.

Creación de una carpeta raíz (Macintosh)

Después de instalar el software de servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web en el equipo Macintosh.

Para crear una carpeta raíz para la aplicación Web:

- Cree una carpeta denominada MySampleApps en la carpeta /Users/*su_nombre_de_usuario*/Sites.

  Apache procesará todas las páginas de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a una petición http de un navegador Web.

Una vez que haya configurado el sistema, deberá definir un sitio de Dreamweaver.

Definición de un sitio de Dreamweaver (PHP)

Una vez que haya configurado el sistema, copie los archivos de muestra en una carpeta local y defina un sitio de Dreamweaver para administrar los archivos.

Para definir un sitio de Dreamweaver:

1. Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro (véase "Copia de los archivos de muestra" en la página 333).
2. Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver (véase "Definición de una carpeta local" en la página 334).
3. Defina la carpeta raíz del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver (véase "Definición de una carpeta remota" en la página 335).
4. Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas (véase "Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas (PHP)" en la página 336).
5. Cargue los archivos de muestra en el servidor Web (véase "Carga de los archivos de muestra" en la página 338).

Copia de los archivos de muestra

Si aún no lo ha hecho, copie los archivos de muestra de la carpeta de la aplicación Dreamweaver en una carpeta del disco duro.

Para copiar los archivos de muestra:

1. Cree una carpeta nueva y asígnele el nombre local_sites en la carpeta de usuario de su disco duro.

   Por ejemplo, cree una de las carpetas siguientes:

   - C:\Documents and Settings*su_nombre_de_usuario*\Mis documentos\local_sites (Windows).
   - /Users/*su_nombre_de_usuario*/Documents/local_sites (Macintosh).

> **NOTA** En Macintosh hay una carpeta llamada Sites ya creada en su carpeta de usuario. No utilice la carpeta Sites como carpeta local, ya que dicha carpeta le servirá para colocar sus páginas con el fin de hacerlas accesibles al público cuando utilice Macintosh como servidor Web.

2. Localice la carpeta cafe_townsend en la carpeta de la aplicación Dreamweaver en el disco duro.

   Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta de la carpeta será ésta:

   - En Windows: C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\cafe_townsend\.
   - En Macintosh: Macintosh HD/Applications/Macromedia Dreamweaver 8/Tutorial_assets/cafe_townsend.

3. Copie la carpeta cafe_townsend en la carpeta local_sites.

   La carpeta cafe_townsend es la carpeta que va a utilizar como carpeta raíz (carpeta principal) para el sitio de Dreamweaver.

Una vez que haya copiado la carpeta cafe_townsend, defina la carpeta como una carpeta local de Dreamweaver.

Definición de una carpeta local

Después de copiar la carpeta cafe_townsend, defina la carpeta que contiene los archivos de muestra de PHP como una carpeta local de Dreamweaver.

Para definir la carpeta local de Dreamweaver:

1. En Dreamweaver, seleccione Sitio > Administrar sitios. En el cuadro de diálogo Administrar sitios, haga clic en el botón Nuevo y seleccione Sitio.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.

2. Si se muestra la ficha Básicas, haga clic en la ficha Avanzadas.
3. En el cuadro de texto Nombre del sitio, escriba **Cafe Townsend PHP**.

   El nombre identifica el sitio en Dreamweaver.

4. Haga clic en el icono de carpeta situado junto al campo de texto Carpeta raíz local y vaya a la siguiente carpeta, que contiene los archivos de muestra de PHP:
   - C:\Documents and Settings*su_nombre_de_usuario*\Mis documentos\local_sites\cafe_townsend\contact\php (Windows)
   - /Users/*su_nombre_de_usuario*/Documents/local_sites/cafe_townsend/contact/php (Macintosh)
5. Haga clic en Seleccionar para finalizar la definición de la carpeta local de Dreamweaver.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

Definición de una carpeta remota

Después de definir una carpeta local, defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

Para definir la carpeta remota de Dreamweaver:

1. En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, seleccione Datos remotos en la lista Categoría.

   Aparecerá la pantalla Datos remotos.

2. En el menú emergente Acceso, seleccione cómo desea mover sus archivos hacia y desde el servidor: por una red local (la opción Local/red) o mediante FTP.

NOTA En el menú emergente Acceso aparecen otras opciones, que no se tratan en este capítulo. Para más información sobre ellas, consulte el apartado *Utilización de Dreamweaver*.

3. Introduzca la ruta o la configuración de FTP de la carpeta del servidor remoto creada en la sección "Creación de una carpeta raíz (Windows)" en la página 329.

   La carpeta puede encontrarse en el disco duro o en un equipo remoto. Aunque haya creado la carpeta en el disco duro, seguirá considerándose como una carpeta remota válida. En el ejemplo siguiente se muestra una ruta posible de carpeta remota si ha elegido el acceso Local/red y la carpeta remota se encuentra en el disco duro de Windows:

   Carpeta remota: `C:\Inetpub\wwwroot\MySampleApps`

   En Macintosh, la carpeta podría ser la siguiente:

   Carpeta remota: `/Users/`*su_nombre_de_usuario*`/Sites/MySampleApps`

   Para más información sobre FTP, consulte "Configuración de las opciones remotas para acceso FTP" en Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, defina una carpeta para procesar páginas dinámicas.

Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas (PHP)

Después de definir la carpeta remota de Dreamweaver, especifique una carpeta para el procesamiento de páginas dinámicas. Dreamweaver utiliza esta carpeta para mostrar páginas dinámicas y conectar con bases de datos mientras se desarrolla una aplicación.

Para especificar la carpeta en la que deben procesarse las páginas dinámicas:

1. En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, haga clic en Servidor de prueba en la lista Categoría.

   Aparecerá la pantalla Servidor de prueba. Dreamweaver necesita los servicios de un servidor de prueba para generar y mostrar contenido dinámico mientras se trabaja. El servidor de prueba puede ser el equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción, siempre y cuando permita procesar páginas PHP. En muchas situaciones, incluida la configuración del sitio Cafe Townsend, puede utilizar la misma configuración que en la categoría Datos remotos (véase "Definición de una carpeta remota" en la página 335), ya que dicha configuración apunta a un servidor con capacidad para procesar páginas de PHP.

2. Seleccione PHP MySQL en el menú emergente Modelo de servidor.
3. En el menú emergente Acceso, elija el mismo método (Local/red o FTP) que ha especificado para acceder a la carpeta remota.

   Dreamweaver introduce los parámetros especificados en la categoría Datos remotos. No modifique dichos parámetros.

4. En el cuadro de texto Prefijo de URL, introduzca la URL raíz que introduciría en un navegador Web para solicitar una página en la aplicación Web.

   Con el fin de mostrar datos dinámicos en las páginas mientras trabaja, Dreamweaver crea un archivo temporal, lo copia en la carpeta raíz del sitio Web e intenta solicitarlo utilizando el prefijo de URL.

   Dreamweaver proporciona el prefijo de URL más probable basándose en la información proporcionada en el cuadro de diálogo Definición del sitio. No obstante, el prefijo de URL sugerido puede ser incorrecto. Corrija o introduzca un nuevo prefijo de URL si la sugerencia de Dreamweaver no es correcta. Para más información, consulte "Configuración del prefijo de URL" en *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

   En el contenido de muestra de PHP en Windows, el prefijo debe ser el siguiente:

   Prefijo de URL: `http://localhost/MySampleApps/`

   En Macintosh, el prefijo debe ser el siguiente:

   Prefijo de URL: `http://localhost/`*~su_nombre_de_usuario*`/MySampleApps/`

5. Haga clic en Aceptar para definir el sitio y cerrar el cuadro de diálogo Definición del sitio y, a continuación, haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

Una vez especificada una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web.

SUGERENCIA

El prefijo de URL debe especificar siempre un directorio en lugar de una página concreta del sitio. Asimismo, asegúrese de utilizar la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crear la carpeta.

Carga de los archivos de muestra

Una vez que haya especificado una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web. Deberá cargar los archivos aunque el servidor Web se esté ejecutando en el equipo local.

Si no carga los archivos, es posible que algunas funciones, como la vista Live Data y Vista previa en el navegador, no funcionen correctamente con páginas dinámicas. Por ejemplo, los vínculos de imágenes podrían romperse en la vista Live Data, ya que los archivos de imagen aún no están en el servidor. De igual forma, al hacer clic en un vínculo con una página detalle tras obtener una vista previa de una página maestra en un navegador, se producirá un error si la página detalle no está presente en el servidor.

Para cargar los archivos de muestra en el servidor Web:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione la carpeta raíz del sitio en el panel Vista local.

   La carpeta raíz es la primera carpeta de la lista.

2. En la barra de herramientas del panel Archivos, haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos y confirme que desea cargar todo el sitio.

   Dreamweaver copia todos los archivos en la carpeta del servidor Web definida en "Definición de una carpeta remota" en la página 335.

El sitio de Dreamweaver quedará definido. El siguiente paso consiste en conectar con la base de datos de muestra instalada con Dreamweaver.

Conexión con la base de datos de muestra (PHP)

Durante la instalación, Dreamweaver copia un script SQL en el disco duro. Puede utilizar este script para crear automáticamente una base de datos MySQL de muestra. En esta sección se explica cómo crear una conexión con la base de datos de muestra.

En esta sección se da por sentado que ha instalado y configurado MySQL en un equipo local o remoto. Para descargar e instalar el sistema de base de datos, visite el sitio Web de MySQL en www.mysql.com.

Para crear una conexión de base de datos:

1. Cree la base de datos MySQL de muestra con el script de SQL (véase "Creación de la base de datos MySQL" en la página 339).
2. Cree la conexión en Dreamweaver (véase "Creación de una conexión de base de datos" en la página 341).

Creación de la base de datos MySQL

Los archivos de muestra de Dreamweaver incluyen un script SQL capaz de crear y llenar una base de datos MySQL de muestra.

Antes de comenzar, compruebe que ha instalado y configurado MySQL en un equipo local o remoto. Descargue la versión más reciente del sitio Web de MySQL http://dev.mysql.com/downloads/. Para fines de desarrollo, descargue e instale la versión Windows Essentials del servidor de base de datos MySQL.

Para crear la base de datos MySQL de muestra:

1. Copie el archivo de script SQL, insert.sql, en una carpeta apropiada del equipo en el que se ha instalado MySQL.

   Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta al archivo de script será la siguiente:

   - C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 8\Tutorial_assets\cafe_townsend\data\insert.sql (Windows)
   - /Applications/Macromedia Dreamweaver 8/Tutorial_assets/cafe_townsend/data/insert.sql (Macintosh)

   Si el equipo que ejecuta MySQL es Windows, copie el script insert.sql en Archivos de programa\MySQL\MySQL Server 4.x\bin. Si el equipo que ejecuta MySQL es Macintosh, copie el script insert.sql en la carpeta Documents de su carpeta principal.

2. En el equipo en el que está instalado MySQL, inicie MySQL Command Line Client (Windows) o Terminal (Macintosh).

   - En Windows, inicie MySQL Command Line Client seleccionando inicio > MySQL > MySQL Server 4.x > MySQL Command Line Client.
   - En Macintosh, inicie Terminal accediendo a la carpeta Applications, abriendo la carpeta Utilities y haciendo doble clic en Terminal.

3. En Windows, introduzca su nombre de usuario (si lo tiene) y su contraseña y luego presione Intro.

   Aparecerá el indicador de comando del cliente MySQL de este modo:

   ```
   mysql>
   ```

4. En Macintosh, introduzca el comando siguiente:

   ```
   mysql -uUser -pPassword
   ```

   Por ejemplo, si su nombre de usuario MySQL (también llamado nombre de cuenta) y su contraseña son Tara y Telly3, introduzca el comando siguiente:

   ```
   mysql -uTara -pTelly3
   ```

   Si no tiene contraseña, omita el argumento `-p` de este modo:

   ```
   mysql -uTara
   ```

   Si no ha definido un nombre de usuario mientras configuraba la instalación de MySQL, introduzca root como nombre de usuario de este modo:

   ```
   mysql -uroot
   ```

   Aparecerá el indicador de comando del cliente MySQL de este modo:

   ```
   mysql>
   ```

5. Cree una base de datos introduciendo el siguiente comando en el indicador de MySQL:

   ```
   mysql>CREATE DATABASE CafeTownsend;
   ```

   MySQL creará una base de datos, pero no contendrá tablas ni registros.

6. Cierre el cliente MySQL introduciendo el siguiente comando en el indicador:

   ```
   mysql>quit;
   ```

7. (Windows) Abra el indicador de comando de Windows seleccionando inicio > Ejecutar y escribiendo **cmd** en el cuadro de diálogo Ejecutar.

8. En el indicador de comando del sistema, llene la nueva base de datos CafeTownsend de MySQL.

   En Windows, utilice el comando siguiente:

```
cd \
cd Program Files\MySQL\MySQL Server 4.x\bin
mysql -uUser -pPassword CafeTownsend < insert.sql
```

   En Macintosh, utilice el comando siguiente:

```
mysql -uUser -pPassword CafeTownsend < ~/Documents/
  insert.sql
```

   Este comando utiliza el archivo insert.sql para añadir tablas y registros a la base de datos CafeTownsend que ha creado en el paso 5.

Después de crear la base de datos MySQL, cree una conexión con ella en Dreamweaver.

Creación de una conexión de base de datos

El último paso del proceso de configuración es crear una conexión con la base de datos.

Para crear una conexión con la base de datos en Dreamweaver:

1. Abra cualquier página de PHP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) del panel y elija Conexión MySQL en el menú emergente.

   Aparecerá el cuadro de diálogo de conexión Conexión MySQL.
3. Introduzca **connTownsend** como nombre de conexión.
4. En el cuadro de texto Servidor MySQL, especifique el equipo que aloja MySQL.

   Introduzca una dirección IP o un nombre de servidor. Si se está ejecutando MySQL en el mismo equipo que Dreamweaver, introduzca `localhost`.

5. Introduzca su nombre de usuario y contraseña de MySQL.

   Si no ha definido un nombre de usuario mientras configuraba la instalación de MySQL, introduzca **root** en el cuadro de texto Nombre de usuario. Si no tiene contraseña, deje el cuadro de texto Contraseña en blanco.

6. En el cuadro de texto Base de datos, introduzca **CafeTownsend**.

   CafeTownsend es el nombre de la base de datos MySQL de muestra que ha creado (véase "Creación de la base de datos MySQL" en la página 339).

7. Haga clic en Prueba.

   Dreamweaver intentará conectarse con la base de datos. Si falla la conexión, siga este procedimiento:

   - Compruebe-el nombre del servidor, el nombre de usuario y la contraseña.
   - Compruebe la configuración de la carpeta que Dreamweaver utiliza para procesar las páginas dinámicas (véase "Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas (PHP)" en la página 336).
   - Consulte el Capítulo 29, "Solución de problemas de conexiones de base de datos" de *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda >Utilización deDreamweaver).

8. Haga clic en Aceptar.

   La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

Ahora la aplicación PHP de muestra está configurada para los tutoriales de *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para más información, consulte "Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web" en la página 207.

Índice alfabético

Símbolos

A

B

C

D

T

V

W

X